Нам Неесунг

Лунный скульптор - 1

Нам Хеесунг

SHOUT
SHARE
IT

- Нам Неесунг
- Книга 1
  -
  - Отступление 1. Переводчика.
  - Отступление 2. Читательское.
  - О серии.
  - Глава 1. Рождение темного геймера.
  - Глава 2. Появление дикого зверя.
  - Глава 3. Просьба инструктора.
  - Глава 4. Виид Ужасный.
  - Глава 5. Девочка, забывшая слова.
  - Глава 6. За барбекю.
  - Глава 7. Маэстро сражений.
  - Глава 8. Профессия, что предначертана судьбой.
  - Глава 9. Небесный город.
  - Глава 10. Роль Виида в карательном отряде.
  - Глава 11. Легендарная земля.
  - Глава 12. Статуя Фреи.
  - Глава 13. Утерянное Сокровище Храма
  - Глава 14. Небесный город Лавиас.
- Книга 2
  -
  - Отступление
  - Глава 5. Не больше, не меньше.
  - Глава 6. Значение Королевской дороги.
  - Глава 7. Безымянные статуи Виида и Дайни.
  - Глава 8. Потерянное сокровище Фреи.
  - Глава 9. Рыцарь принцессы.
  - Глава 10. Горы барахла.
- Книга 3
  -
  - Глава 1. Профессия: Легендарный Лунный скульптор.
  - Глава 2. Камень, вбирающий молнии.
  - Глава 3. Заговор и инструменты.
  - Глава 4. Унижение Ван Хока.
  - Глава 5. Возвращение святыни и ...
  - Глава 6. Простуда.
  - Глава 7. Невежество новичков.
  -
  - Глава 8. Кровь вампиров.
  - Глава 9. Прекрасные скульптуры
  - Глава 10. Битва в Черном замке.
  - Глава 11. Странное выступление на ТВ.

- Книга 4
  -
  - Глава 1. Земли Отчаяния.
  - Глава 2. Мастер на все руки.
  - Глава 3. Аукцион в свободном городе Сомурен.
  - Глава 4. Скульптурное мастерство Дарона.
  - Глава 5. Скульптурное мастерство метаморфоз
  - Глава 6. Осада крепости Одеин.
  - Глава 7. Охота в подземелье
  - Глава 8. Охота Виида.
  - Глава 9. Ассоциация темных геймеров
  - Глава 10. Самая большая гробница.
- Книга 5
  -
  - Глава 1. Усыпальница Великого Короля.
  - Глава 2. Возведение королевской усыпальницы.
  - Глава 3. Сила алкоголя.
  - Глава 4. Оценки.
  - Глава 5. Деревня изгнанных.
  - Глава 6. Изменение.
  - Глава 7. Простой и невежественный орк Каричи!
  - Глава 8. Война орков.
  - Глава 9. Зал славы.
  - Глава 10. Выбор.
  - Конец 10 главы и 5-ой книги. Продолжение следует...

Нам Неесунг

ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

Книга 1

Книга о виртуальной реальности. Главный герой Хэн стремится всеми силами выплыть из бедности благодаря компьютерной игре. Автор перевода: Белюч Илья

Отступление 1. Переводчика.

Книга называется дословно 'Скульптор лунного света', The Moonlight Sculptor. Но было выбрано название Лунный Скульптор, поскольку оно так или иначе передает тот же смысл, но лучше звучит. В дальнейшем, как я понимаю, серия была переименована в The Legendary Moonlight Sculptor. Часто можно встретить аббревиатуру LMS вместо названия. Читателю следует знать некоторые особенности корейской игровой индустрии. Дело в том, что на данный момент в этой стране игровая индустрия достигла небывалого размаха. Можно говорить определенно, что события, подобные описываемым, могли бы иметь место в реальности. Нам остается только гадать, насколько сильно мировоззрение корейцев отличается от нашего, но похоже, что такие его особенности как, например, приравнивание старых героев сетевых игр к предметам роскоши вполне возможны там уже сейчас.

Отступление 2. Читательское.

Этот роман рекомендуется читать всем русским (и вообще европейцам) кто намеревается работать с южными корейцами. Южные корейцы вообще могут шокировать русских хорошо знакомых с 'русскими' корейцами. Это не просто как будто два разных народа, это противоположности. Исходя из моего опыта работы с южными корейцами - главные отличительные качества южных корейцев показанные в романе:

1. Южные корейцы не понимают и не признают таких качеств как талант и творческие способности. В работе они прежде всего ценят усердие, работоспособность и лояльность. Как следствие для лидеров/менеджеров конечный результат менее важен, чем процесс. Провал проекта - это как бы случайность, если лидер вёл себя по правилам.

2. Крайний эгоцентризм (не эгоизм а именно эгоцентризм) и отсутствие эмпатии. Южный кореец не интересуется мыслями и мотивациями других людей. В качестве компенсации у них очень сильны родственные чувства и как их продолжение - иерархическая лояльность.

3. Доминирование интереса к материальным ценностям над идеологией. Такие идеи как бескорыстная работа на благо общности чужды любому нормальному Корейцу.

4. Внутренний конфликт - одновременное желание принадлежать группе и избежать группы. Внешне это выглядит как крайняя зажатость в 'официальной' роли (на глазах у начальства, например) и 'отмороженное' поведение вне её (когда никто из знакомых как считается, не видит).

О серии.

На данный момент серия насчитывает 37 томов, в каждом по 10 глав. Автор Nam Heesung. Серия издается в Корее, первый том (с частью второго) был переведен на Английский и издан в США. К сожалению, издательство, выкупившее права на книгу, обанкротилось (или разочаровалось в серии) и более не одной книги не выпустило. А права на издание оформлены на 5-ть лет.

У англоязычного сообщества (фанатов) сейчас существуют определенные проблемы с дальнейшим переводом - попросту не могут найти переводчика. Большинство поклонников серии сейчас довольствуются тем, что читают ее в машинном переводе от гугла. Подобный перевод, ясное дело, отличается крайне низким качеством, поэтому в сети можно найти пересказы содержимого нескольких первых томов.

Первый том переведен именно с английского издания, второй и последующие с корейского. Все делается в надежде привлечь как можно больше внимания читателей, для дальнейшей популяризации серии и издания ее на бумаге в РФ.

Глава 1. Рождение темного геймера.

Представьте себе жизнь, жизнь прекрасную, изысканную, яркую, но жизнь в бедности, такую, что можно увидеть только в мыльных операх. Не важно, насколько вы бедны, здесь это не помешает вам привечать незнакомцев, и с улыбкой делить последний кусок хлеба.

Если бы кто-то заявил, что подобная иллюзия существует в реальности, Хэн избил бы его до полусмерти, и ударил бы еще раз, чтобы добить.

Жизнь слишком жестока к бедным.

Трудовой кодекс и Закон о благосостоянии, законы, принятые в парламенте, не позволяли подросткам зарабатывать на жизнь ни при каких обстоятельствах. Но не смотря на то, что это было нелегально Ли Хэн уже успел поработать во всех возможных профессиях.

Он занимался кройкой на текстильной фабрике с четырнадцати. И не смотря на низкую зарплату, ему там нравилось - кормили бесплатно. Однако условия работы - подземная камера с двумя вентиляторами - поставили под угрозу его здоровье. В итоге он заработал заболевание легких и вынужден был тратить деньги на лечение.

Затем он устроился на заправочную станцию, а время от времени бродил с тачкой по улицам, собирая мусор, годный для переработки.

Но как упорно бы он не работал, денег едва хватало на жизнь.

Будучи подростком, Хэн мог зарабатывать деньги лишь нарушая закон, а его работодатели всегда пользовались этим, заставляя его попотеть. Тяжелый, низкооплачиваемый труд заставил его осознать всю ценность денег.

Но теперь все изменится.

Теперь он стал совершеннолетним, получил свою идентификационную карту и мог работать легально.

- Теперь я буду работать на пределе своих сил, - пробормотал Хэн, засунув свою карту в бумажник. - Уверен, что смогу устроиться сразу на три работы.

Хэн лишился родителей в детстве, а от его семьи осталась бабушка и малолетняя сестра.

- Ну ладно. Отныне я буду зарабатывать. Много

зарабатывать, - пообещал Хэн и отправился домой.

- Ты вернулся?

Бабушка лежала под одеялом. Она подвернула тазобедренный сустав, упав с лестницы несколько дней назад, и с тех пор не могла работать. Она лишь принимала лекарства - позволить себе сходить на прием к доктору, чтобы получить подобающее лечение, она не могла и поэтому была вынуждена лечиться в домашних условиях. Она настойчиво отказывалась идти в больницу, хотя и стонала от боли во сне.

Каждый раз, когда Хэн приходил домой, он чувствовал, будто какая-то тяжесть наваливается ему на плечи. Дома было безжизненно - сестра относилась ко всему с равнодушием, а бабушка болела. Наверное, поэтому он и не любил оставаться дома надолго.

- А где Хаян? - неожиданно спросил Хэн.

- Понятия не имею. Должно быть, снова болтается с этими бандитами.

Хаян, младшая сестра Хэна, целыми днями не появлялась дома.

- С ней все будет в порядке, - успокаивающе ответил Хэн. - Я уверен, что она не попадет в неприятности.

- Ты ее единственный брат. Брат должен оберегать свою младшую сестру.

- Да, - выдавил улыбку Хэн и зашел в свою комнату.

Он хотел устроить сестренку в университете, даже если бы ему ради этого пришлось работать на стройке или водить такси.

Да, хотя она в последнее время немного и слетела с катушек, но, тем не менее, она была яркой, смышленой девушкой, в отличие от Хэна. Он был уверен, что когда сестра пойдет в университет, то сразу найдет там свою истинную любовь и заживет счастливо.

Кроме того он хотел бы позаботится о своей бабушке, Хэн был обязан ей многим за все то, чем она, старая и больная, пожертвовала воспитывая его и Хаян.

- Завтра я отправлюсь искать работу, - бормотал Хэн, включая компьютер. - Нужно будет еще пройти собеседование.

Его старый компьютер зажужжал, и когда установилось соединение с сетью, Хэн по давно сложившейся привычке зашел в онлайновую игру.

Он играл в Землю Магии.

Эта классическая онлайновая РПГ была запущена более двадцати лет назад. В свое время именно она разожгла интерес к онлайн-играм на всем корейском полуострове. И всего три года назад была самой популярной сетевой игрой в Корее.

На устаревшем компьютере Хэна, собранным из бывших в употреблении плат, не работало большинство современных онлайновых игр, а без тормозов у него не работало вообще ничего кроме Земли Магии.

Это была первая игра, в которую он когда-либо играл и лучше нее он еще ничего не видел. В его жизни она была единственным развлечением.

Стиль его игры был своеобразным.

Охотясь на монстров днями и ночами напролет, он совершенно не уделял внимания тому, чтобы подружиться с кем-то из игроков. Когда Хэн видел монстра, он сразу же его убивал, уровень рос, и он уходил в более опасные подземелья. Хэн никогда не участвовал ни в осадах, ни в конфликтах между кланами. Ему лишь нравилось повышать уровень своего героя и улучшать снаряжение.

Однажды он охотился на монстров двести часов непрерывно, не смыкая глаз, без сна и для него не было ничего необычного в том, чтобы в поте лица, в течение месяца или двух, набивать уровень или охотиться за монстром.

Кто-то мог бы удивиться: почему Хэну нравилось охотиться, что такого он в этом находил? Все просто. Ему нравилось видеть, как герой становился сильней, он радовался победам над все более и более сильными монстрами.

За короткое время Хэн добрался до максимального уровня. Он достиг конца в развитии персонажа, и ему больше некуда было идти дальше.

Подобный подвиг был достоин целой страницы в анналах истории Страны Магии. Нигде Хэн не встретил кого-то, кто мог бы сравниться в силе с его героем. В тех подземельях, где другим приходилось объединяться, чтобы выжить, он мог в одиночку вырезать всех монстров.

Достигнув максимального уровня, он отправился охотиться на великих чудовищ и убил в одиночку каждого из них хотя бы по разу, включая драконов.

И тогда для Хэна игра перестала быть интересной.

Недавний технологический прорыв открыл для мира виртуальную реальность, которую называли Святым Граалем игровой индустрии. Среди нового урожая игр в виртуальной реальности, самой впечатляющей из всех была Королевская Дорога.

Она воплотила в себе идеальный мир и миллионы людей плечом к плечу играли в Королевскую Дорогу. Тысячи профессий и миллионы навыков. Здесь можно было насладиться приключениями, или провести неделю на рыбалке с друзьями в

океане, конечно если не попадешь в неожиданный шторм. Это была удивительная игра безграничной гибкости и грандиозного масштаба, которые мог превзойти лишь ее изумительная игровая вселенная.

Королевская Дорога получала самые лучшие отзывы. Говорили, что эта игра дарила величайшее удовольствие, которое только можно было бы получить от игры.

- Это уже не в моей лиге, тут ничего не поделаешь, - вздыхал Хэна. Его компьютер тормозил даже на легковесных интернет-сайтах.

Не смотря на то, что сама по себе эта игра была вполне доступной, она требовала компьютера, способного воплощать виртуальную реальность. И таким образом общая стоимость игры составляла более десяти тысяч долларов*. И даже если бы у него была такая сумма, он бы предпочел заплатить ее за лечение бабушки или за обучение младшей сестры в университете. К тому же сейчас пришло время попрощаться с игрой, ведь он собирался двигаться дальше, занимаясь чем-то более продуктивным.

(*в оригинале цены указаны в вонах. Здесь они переведены в доллары по курсу $1 = 1000 вон.)

Вы действительно хотите удалить свой аккаунт?
Да. / Нет.

Хэн навел курсор мыши на 'Да.' Один клик и героя, которого он так долго и упорно развивал, больше не будет. Он уже было согнул палец, чтобы нажать на кнопку, как одна интересная идея пришла ему в голову: 'Говорят, что будто можно заработать денег, продав своего героя. Передача аккаунта или что-то вроде того.'

В газетах писали, что сейчас торговля героями онлайновых игр стала обычным делом и что они могут стоить целое состояние.

Хэна осенило, что было бы лучше продать героя, тому, кому он нужен, чем удалять его просто так, не получив за это к тому же ни цента.

Хэн поискал в интернете сайты, на которых можно выставить героя на аукцион. Первый же запрос выдал ему десятки таких сайтов, и он выбрал лучший из них, тот, о котором писали, что на нем происходит больше всего сделок.

- Мне достаточно вывесить здесь объявление о продаже своего героя и готово?

Хэн разместил объявление, прикрепив к нему несколько скриншотов. Он описал то, каким был его герой в Земле Магии,

включая его самое лучшее снаряжение, полученное с Драконов, которое стоило тридцать миллионов золотых. Он установил начальную ставку в пятьдесят долларов, опасаясь, что если он установит более высокую цену, то никто не сделает ставки. Длительность аукциона он установил в 24 часа. Хэн не ждал, что выручит больше, продлив время аукциона. И к тому же ему очень сильно нужны были деньги - он собирался купить костюм для собеседования.

На сервере были и другие торги, связанные с продажей героев или игровых вещей, но у него не было к ним доступа, поскольку только те, кто платит за членство имели доступ к таким сведениям.

Выставив своего героя на аукцион, Хэн отправился спать - утром нужно было просыпаться рано и идти в ближайшее кадровое агентство.

Меньше чем за час его объявление взбудоражило блогосферу.

Ни один из тех, кто прочитал объявление Хэна, не поверил в то, что оно настоящее.

Все слышали о том, что в последнем патче максимальный уровень персонажа в Земле Магии был сильно увеличен. Максимальный уровень был равен двумстам, и считалось, что этой отметки еще не достиг ни один герой, такой уровень, казалось, практически невозможно было получить. И вот появляется объявление, в котором продается герой 200-го уровня.

- Кто-то просто разыгрывает нас

- Что за придурок разместил это скучное объявление?

- Подобное происходило уже ни раз. Неплохая попытка.

Некоторые посетители оставляли комментарии подобного рода. Одни говорили, что подобное объявление никого не обманет, другие говорили, что это просто смешно и уходили.

Они игнорировали объявление Хэна, решив, что все это шутка - люди за прошедшее время уже привыкли к подобным розыгрышами и обходили их стороной.

- Разве это возможно?..

- Никоим образом!

Многие игроки игнорировали объявление, но некоторых охватывало любопытство и тогда они читали его.

Правила аукциона требовали, чтобы к объявлению были приложены скриншоты. Окно статуса героя выглядело впечатляюще. Все характеристики достигли максимума, а снаряжение было просто фантастическим.

- Откуда он вообще взял такое оружие?

- Полный набор Доспехов Красного Дракона и щит из хребта красного дракона? Ничего себе!

- Тут сказано, что они были дарованы Черным Богом Отваги, - обсуждали посетители объявление.

Всем казалось, что тот, кто разместил все это, приложил немало усилий, для того, чтобы создать подобный фейк. Понадобилось бы немало упорства, чтобы подделать картинки настолько тщательно:

- Этот парень определенно потратил на это много времени.

- Интерфейс точно из Земли Магии, но вот из какой игры он взял эти вещи?

Среди тех, кто читал объявление, было несколько специалистов по компьютерной графике, которые искали ошибки в этих изображениях:

- Если изображение сфабриковано, то это не скрыть. Любая даже самая хорошая подделка оставляет некоторые микроскопические следы. Они не заметны для невооруженного глаза, но при помощи современных технологий можно определить, что это фейк.

Специалисты увеличили изображения в тысячи раз, вылавливали пиксели, изучили каждую тень и даже смоделировали их в 3Д, чтобы понять, как все это было сделано.

Но они ничего не нашли. В конце концов, им пришлось проглотить это:

- Эти изображения реальны

- Я ведущий дизайнер компании LK и эти изображения не были изменены, я гарантирую это.

И вопреки ожиданиям, специалисты начали подтверждать истинность изображений. Затем появились люди, которые все еще играли в Землю Магии. Когда они увидели изображения, то удивленно восклицали:

- Этот герой реален. Его имя Виид. Он чертовски знаменит.

- Это его реальное снаряжение. Но никто не понимает, как ему удалось достичь последнего уровня.

Хэн всегда играл один, избегая переполненных игроками подземелий. Он никогда не участвовал в осаде, всегда избегал конфликтов. Но, тем не менее, слухи о нем ходили. Виид был известен как тот, кто убивал считавшихся неуязвимыми драконов и кракенов, очищал самые опасные подземелья, в одиночку.

Хотя он и сторонился людей, но это не значило, что другие игроки ничего о нем не знали. Он уже стал легендой среди тех, кто оставался в игре. Сам Хэн не придавал значения тому, насколько он был знаменит.

- Но тогда все это снаряжение реально, да?

- Так это...

Начальная ставка аукциона составляла пятьдесят долларов. Такая цена была низкой даже только для тех денежных сбережений, которыми располагал персонаж, если судить по текущему курсу, т.е. это даже без учета экипировки и стоимости самого персонажа это было дешево.

И люди принялись делать ставки.

Всего лишь за несколько минут ставка поднялась выше трехсот долларов, затем до семисот и меньше чем за час она превысила тысячу.

Участники торгов не колебались, поднимая ставку, ведь любую отдельную вещь из экипировки героя можно было продать и по более высокой цене.

Ставка начала стремительно расти и теперь многие, теоретически зная насколько ставка может еще подняться, сдались.

Количество игроков в Земле Магии со временем уменьшалось, но значительное их число все еще продолжало играть в нее после того, как ее сервера объединили в один и отменили оплату.

Поначалу аукцион поддерживали простые игроки Земли Магии, но вскоре к аукциону присоединились белые воротнички.

Земля Магии стала уже классической игрой, за которой было проведено несчетное число бессонных ночей. Герой Хэна был антикварiатом, чем то из разряда тех вещей, которыми можно было покрасоваться на коктейльных вечеринках, мол вот, смотрите, я владею высокоуровневым героем некогда великой игры.

Самые проницательные участники торгов тут же принялись звонить своим боссам:

- Здравствуйте. Это мистер Ким?

- С ума сошел звонить так поздно? Нарываешься на увольнение?

- Э.. прошу прощенья, сэр. Но тут такое дело. Вы же играли в Землю Магии, верно?

- Да. И что?

- Герой максимального уровня из этой игры выставлен на продажу. Я думал, что это заинтересовало бы вас...

- Какого?.. Э-это ты про Виида говоришь?

- Да сэр. Так вы знаете о нем? У него двухсотый уровень. И все характеристики на максимуме, а снаряжение... - дальше следовало описание персонажа

- Участвуй! Подними до тридцати тысяч долларов со своего аккаунта. Сейчас я подъеду домой и сам посмотрю. Так что ставь

прямо сейчас!

Большинство тех людей, кто занимал посты в крупных корпорациях, относились к тому поколению, которое играло в онлайновые игры в двадцати-тридцати летнем возрасте. Они еще больше повысили уровень ставок.

Сообщения об этом аукционе заполнили крупные игровые сайты и большинство игровых форумов и блогов, аукцион стал горячей темой и целые толпы сетевых игроков искали информацию о нем, поэтому в скором времени тема попала в список самых популярных поисковых запросов.

И это открыло новую главу, началась реальная борьба за лот.

тем временем Хэн тихо спал, даже не подозревая об этом.

'Физический труд... пятьдесят долларов. Мытье тарелок, тридцать. Доставка газет, доставка утреннего молока. Ночью...'

Ему снилось, будто он планирует все то, что он будет делать на следующий день.

Аукцион достиг масштабов страны, и ставка взлетела еще выше. Не смотря на то, что об этом герое было мало что известно прежде, желание человека покрасоваться подобного рода собственностью из когда-то великой игры сыграло свою роль.

Ставка наконец достигла ста тысяч долларов и теперь она превышала общую рыночную стоимость сбережений и снаряжения главного героя. Некоторые участники торгов сетовали, что у них не достаточно денег и выпадали из соревнования.

- Я думаю, что парень, продающий этого героя большой чудак.

- Как только он додумался установить всего лишь двадцати четырех часовой аукцион за героя подобной ценности?

- Неужели он был настолько уверен, что сможет получить за него хорошую цену? - пытались утешить себя те, кто не мог больше участвовать в торгах и простые зрители.

Вскоре число комментариев стало просто неисчислимым.

Ставка все росла и росла, и когда она достигла трехсот тысяч долларов, в игру вмешалось несколько компаний. Аукцион перерос в нечто большее. Когда размер сделки стал настолько огромным, новости об этом уже начинали достигать ушей бесчисленного числа людей через СМИ, а PR-эффект подобного события теперь уже невозможно было точно оценить. Реклама в газете или на ТВ стоит дорого, да и людям, в общем-то, на нее плевать. Но что если вы услышите о том, будто высокоуровневый игровой герой может быть продан за целое состояние? Несомненно, такая новость привлекает внимание публики. PR-агентства тех компаний, которые присоединились к торгам,

делали это именно из подобных соображений.

Медиа компании и игровые телеканалы, конкурируя одни с другими, вступили в борьбу за этого героя.

Для них, вообще говоря, не имела значения рыночная стоимость. Представьте, что кабельный ТВ канал мог бы выпустить серию телепередач про некогда великую онлайновую игру, при этом демонстрируя игровой процесс от лица подобного персонажа. Такой подход не мог не поднять их популярности и имиджа.

Ожесточенное соревнование подняло ставку невероятно высоко, а владельцы сайта-аукциона улыбались от удовольствия, когда видели, как сильно возросла посещаемость их сайта.

И аукцион, наконец, завершился.

Пять игровых телеканалов соревновались друг с другом в финале, и победителем стала CTS Media, передовая телекомпания, стремительно развивающаяся в последнее время и завоевывающая свою долю рынка.

От имени CTS Media в аукционе принимал участие офис секретаря президента компании и именно они сделали последнюю ставку, когда аукцион закончился.

- Алло, - разбудил Хэна утренний телефонный звонок.

Вчера он работал на стройке, пришел домой истощенным и сразу лег спать. Он заработал тридцать долларов, что было ниже среднего, поскольку его обвинили в некомпетентности.

- Здравствуйте, - к его удивлению голос в телефонной трубке, принадлежал женщине его возраста.

- Э.. Я думаю, вы ошиблись номером, - он был уверен, что никакая женщина в своем уме не станет звонить ему, и Хэн уже готов был положить трубку, но...

- Господин Ли, вы выставили на продажу свой игровой аккаунт. Это так?

- Да, я сделал это, но...

- Мое имя Нахи Юун. Я секретарь президента компании CTS Media. Я звоню вам по поводу платежа за вашего героя, сэр. Пожалуйста, подтвердите платеж на сайте аукциона и свяжитесь с нами как можно быстрее.

- Подождите. Он что действительно был продан?

- Да, это так. Могу ли я поинтересоваться, следили ли вы за аукционом?

- Нет, я был немного занят.

Нахи Юун из CTS Media была особенной. Уже тот факт, что она работала в офисе секретарем президента, говорило о том, что она была необычной женщиной. Нахи Юун говорила на восьми языках и каждый, кто работал с ней, превозносил ее талант до

небес. Но даже она была поражена тем фактом, что Хэн не следил за этим аукционом, аукционом десятилетия.

- И какова была окончательная ставка? - спросил Хэн.

Его сердце забилось чаще, он спрашивал это надеясь на то, что если она достигла хотя бы двухсот долларов, то он сможет оплатить лечение бабушки. Однако ответ, который он услышал, потряс его:

- Она составила три миллиона и девяносто тысяч долларов, сэр.

Рыночная стоимость Виида, героя Хэна составляла сто пятьдесят тысяч долларов. В популярных онлайн играх редкие вещи, как правило, оценивались выше ста тысяч, однако рыночная стоимость вещей в устаревших играх была значительно ниже. Множество факторов, сочетаясь друг с другом, послужили тому, что ставка достигла трех миллионов. Причиной этому были и ограниченное время торгов, и Слава персонажа, и привлеченный к аукциону публичный интерес. Даже сама по себе сумма сделки появилась на первых полосах газет, и это было именно тем, чего CTS Media добивались.

- Вы что издеваетесь? - бросил Хэн в ответ.

- Прошу прощения?

- Не могу поверить, что вы мне позвонили только ради этого. Я вешаю трубку.

Бросив трубку, Хэн горько усмехнулся:

- Как она вообще узнала про аукцион? И как она нашла мой номер?

Хэн не поверил в то, о чем она говорила. Все это звучало слишком невероятно. Однако когда он зашел на сайт аукциона, объявление, которое он разместил, появилось на главной странице. Там было столько комментариев, что глаза разбегались, а окончательная ставка, как и говорила Нахи, была равна трем целым, девяти сотым миллионам долларов.

Только чудом Хэн не упал в обморок, увидев это.

'Если это сон, надеюсь, я никогда не проснусь.'

На следующий день Хэн убедился, что сумма более трех миллионов долларов поступила на его счет. Теперь не было сомнений - это все происходило наяву. Хэн побежал к бабушке и показал ей банковскую книжку. Он не посмел произносить это вслух, потому что это было слишком хорошо, чтобы быть правдой.

- Бабушка, я заработал немного денег, - произнес он сбивчиво.

- Ясно, - ответила бабушка слабым голосом.

Прошло всего три дня с тех пор, как Хэн получил свою карту, думала бабушка. 'Он тяжело работал, но, не смотря на это,

заплатили ему слишком мало,' - думала она.

- Я все равно горжусь тобой, Хэн.

- Не стоит говорить 'все равно', бабушка, - протянул ей банковскую книжку Хэн.

- Что это? - спросила бабушка.

- Смотри. Вот сколько я заработал, - сказал Хэн, указывая пальцем на сумму.

Бабушка потерла свои затуманенные глаза несколько раз и посмотрела на книжку. Она отнеслась со скепсисом к тому, что увидела:

- Что?.. Хэн, что ты наделал? Ограбил кого-то? Хотя ты не смог бы получить так много с простого грабежа...

- Я продал свой аккаунт в игре.

- Аккаунт?

- Это долгая история... Но в любом случае, я заработал их честно.

- Тогда нам... - переполненная эмоциями, бабушка тихо заплакала. - Хэн, выходит, нам больше не придется больше беспокоиться о счетах за воду и электричество?

- Конечно же нет, мы даже можем теперь купить свой собственный дом.

- И ты сможешь вновь пойти в школу... и мы устроим Хаян в университет. Теперь покончено с нашей нищенской жизнью.

Бабушка расплакалась. И Хэн тоже. Воспоминания о лишениях и бедствиях теперь казались незначительными и далекими.

- Теперь мы сможем жить счастливо, бабушка, - сказал Хэн в слезах.

- Да.

Они были так сильно растроганы, ведь им приходилось долгие годы работать вместе, чтобы преодолеть череду многих несчастий.

На следующей неделе они занимались поисками нового дома, а бабушку отправили на исследование в госпиталь. Оказалось, что ее здоровье ухудшалось многие годы, и дело было не только в спине, поэтому было решено госпитализировать ее на некоторое время. Хаян тоже была рада новой жизни.

Но их счастье длилось не долго.

Люди в черных костюмах. Те, встречи с кем Хэн старался избегать любой ценой, явились в госпиталь.

Люди в черных костюмах вломились в палату, в своих лакированных ботинках даже не переобувшись. Они были настолько накачены, что впятером заняли в палате все свободное место. Остальные пациенты и медперсонал покинули палату,

дрожа от страха. Хэна, бабушку и пятерых мужчин оставили наедине.

Хэна успокаивало лишь то, что когда они пришли, сестры не было рядом. Их визиты никогда не заканчивались хорошо, и он не ожидал, что в этот раз будет иначе.

- Здравствуйте, мистер Ли. Примите мои поздравления, ваша семья в последнее время заработала целое состояние, - произнес мужчина с покрашенными в желтый цвет волосами.

- И что? - резко ответил Хэн.

- Мы пришли, чтобы забрать долг вашей семьи.

- Долг?

- Да, сэр. И я уверен, что вы готовы заплатить.

У Хэна перехватило дыхание. Когда он потерял родителей, ему остался в наследство семейный долг, который был равен ста тысячам долларов. Он должен был бы отказаться от права на наследование, но тогда он был еще слишком мал, чтобы знать, как это все работает. И бабушка была убита горем, потеряв своего сына, поэтому она не вспомнила, о необходимости отказаться от права наследования в гражданском суде в течение трех месяцев.

И как следствие, Хэн теперь был должен ростовщикам сто тысяч долларов. Он помнил, насколько ростовщики были беспощадны к нему, но сейчас у него были деньги, и больше нечего было бояться.

- Я заплачу. Сколько я должен?

- Заплатишь, значит? А вы самоуверенны. Но не важно. Вы же знаете, что мы всегда вежливы со своими клиентами. Вы должны нам более трех миллионов долларов.

После такого заявления Хэн пришел в ярость:

- Да где это видано?! Насколько я помню, мой отец был должен не более ста тысяч долларов.

- Слушай, прошло девять лет. Со временем процент растет.

- И все равно это слишком много, я подам иск в суд.

- В суд? Ну давай. Думаешь, судья примет твою сторону?

- Он примет справедливое решение.

- Ха-ха-ха, - взорвался смехом мужчина в ответ на такое заявление. Фальшивый блондин хлопнул себя по лбу и просто заревел от смеха.

- Объясни все так, чтобы парню стало ясно, хватит ходить вокруг да около, - проговорил молчавший прежде мужчина, стоявший позади. Хэн понял, что он тут главный.

- Да, босс. Прошу прощения, - сказал фальшивый блондин. - Послушай, мальчик и слушай внимательно. Мы сейчас не нарушаем ни одного закона. Мы действуем в рамках юридически установленных норм. Процентная ставка равна 50% в год.

Простая математика. Сто тысяч становятся ста пятьюдесятью в конце первого года, двумястами двадцатью пятью на второй, в третий год это уже триста тридцать семь, а к четвертому - пятьсот шесть тысяч долларов.

Хэн продолжил вычисления самостоятельно и почувствовал отчаяние. За четыре года долг увеличивался пятикратно. Это означало, что за восемь лет долг вырастал до двух с половиной миллионов и если добавить к этому еще несколько месяцев, то сумма в более чем три миллиона оказывалась вполне реальной.

Не смотря на то, что время от времени они приходили и угрожали ему, он не осознавал, насколько сильно его долг вырос с учетом процента. Получалось, он даже не подозревал, что был должен три миллиона долларов.

Банкротство! Любой человек в здравом уме подал бы прошение о банкротстве, зная, что он задолжал такую сумму. Хэн так же рассмотрел возможность объявить себя банкротом. Подвох был в том, что ему пришлось бы заплатить суду, а так же адвокату, которому пришлось бы провести все необходимые процедуры для объявления банкротства. Иначе говоря, Хэн не мог себе позволить подать такое прошение. А если бы у него было достаточно денег для этого, ростовщики все равно не позволили бы ему подать прошение.

- Отдавай все деньги. Сейчас, - заявил фальшивый блондин.

- Нет, ни за что, - ответил Хэн.

- Нет? Само собой, господин Хэн, поступайте так, как считаете нужным. Скажете нет сейчас, мы уйдем, но вернемся завтра и спросим снова. Кроме того ведь и сумма, которую вы должны оплатить, будет немного больше чем сейчас.

Хэн видел, с какой уверенностью эти люди вели себя. С уверенностью тех, кто наделен властью.

Хэн точно знал, что произойдет, если он откажется платить. Сейчас, после того, как они узнали о его состоянии и явились лично, у него уже не было другого выбора

Они стояли и ухмылялись.

- Похоже, что твоя бедная бабушка настолько больна, что ей нужно передохнуть в этом госпитале. Ей ведь не помешает побыть здесь немного дольше? Кстати, я только что видел твою младшую сестру в коридоре. Милашка. У меня есть парочка друзей, которым нравиться ухлестывать за маленькими школьницами.

- Даже не смей и пальцем тронуть Хаян!

- Спокойно, я никого пока не тронул. Мы ведь просто разговариваем, верно? Вот, должно быть, трогательное будет зрелище, если вы все втроем одновременно приболеете.

Хэн не мог больше терпеть эти завуалированные угрозы. У

него не было выбора. Он знал, что эти люди могут выполнить то, что обещают.

Те, кто не может расплатиться и те, кто решил не платить... Он в свое время видел слишком много таких людей, а то, что с ними происходило впоследствии, часто было хуже смерти.

Сам он провинился лишь в том, что родился в семье, которая задолжала денег этим людям. И даже закон был сейчас не на его стороне, поэтому он вынужден был отдать им свою банковскую книжку.

Они забрали ее, выудили из своей сумки сто тысяч долларов и передали их ему вместе с сертификатом на долг, который был составлен на его родителей восемь лет назад. Это говорило о том, что они подготовились заранее и были обо всем проинформированы.

- Благодарю. До свидания, - ответил фальшивый блондин, помахав рукой.

- Постойте! - крикнул Хэн, когда мужчины выходили из палаты.

- В чем дело, сэр? Проблемы?

- Однажды вы за это заплатите.

- Что?

- Сейчас я отдал вам свой долг, но я еще расплачусь с вами за то, что вы сделали с моей семьей.

Мужчины хотели было рассмеяться, но должно быть у Хэна было что-то такое во взгляде, что помешало им это сделать. Они увидели в нем зверя. От подобного взгляда кровь холодеет в жилах.

- Похоже, что ты спятил. Тебе следовало бы преподать парочку уроков о реальном мире, - сказал фальшивый блондин.

Мужчины закатали рукава, но Хэна это не испугало, он даже не шелохнулся.

- Оставьте его. Мы уже забрали деньги, а я не хочу ввязываться в неприятности, - сказал их лидер. - Пошли отсюда.

- Но...

- Ты действительно захотел устроить разборки в больнице?

- Нет, сэр.

Мужчины начали покидать помещение.

- И кстати, парень, - проговорил босс, одарив Хэна теплым взглядом, - Я Джинсоп Канг из квартала Мёндон. Ты и правда думаешь, что твоя самоуверенность в реальном мире чего-то стоит? Раз ты решил, что мы поступаем несправедливо, заработай три миллиона долларов за пять лет и приходи ко мне. Если ты сделаешь это, я лично встану перед тобой на колени.

И ростовщики ушли.

Хэн в изнеможении осел на пол. Он слышал, как его младшая сестра всхлипывает в коридоре и как бабушка тяжело вздыхает.

После того, как у него прямо на глазах отняли все деньги, Хэна перестало что-либо интересовать. Он сломался, тяжелое безразличие охватило его. Однако уже на третий день он сумел выбросить все это из головы и решил двигаться дальше.

Надежда есть, теперь он знал это. После всего случившегося он просто больше не мог оставлять все как есть. Неожиданно улыбка расцвела на его губах. Усмешка сквозь слезы.

Теперь он узнал, что значит иметь много денег и пусть этот миг был недолог, это научило его тому, как можно противостоять этому суровому миру.

- Ну ладно. Я сумел заработать деньги однажды, почему бы не сделать это во второй раз?

В последующие дни Хэну предстояло множество хлопот.

Он не мог распоряжаться всеми ста тысячами, что остались после прихода бандитов. Шестьдесят тысяч он должен был отложить как плату за дом - контракт был уже подписан. В принципе, если бы он захотел, то мог бы и отказаться от договора, но тогда бы пришлось платить неустойку. Он ни за что не пошел бы на это.

Так что у него оставалось сорок тысяч долларов

Он утешал себя тем, что ситуация на рынке недвижимости в начале двадцать первого века позволяла ему хотя бы выгодно разменять свой дом после того, как он его купит.

Хэн записался на занятия по кумдо, где учили сражаться на мечах, а так же на тренировки по таэквондо и хапкидо.

Хэн прошел через тяжелые тренировки, на каждый день у него было по шесть различных программ. Он усиленно учился и тренировался различным видам боевых искусств в учебных центрах. Тренера звали его Диким Зверем. Он махал мечом до кровавых мозолей и упражнялся каждый день, развивая мускулатуру.

Игра в виртуальной реальности! Игроки управляют игрой движением своих тел, хотя это и имитация, жизнь здесь практически неотличима от реальности. Поэтому Хэн решил, что изучение боевых искусств и изучение игровой системы может сильно помочь.

Конечно же, искусный боец не получит здесь абсолютного преимущества перед другими. Но даже если это позволит повысить его силу на лишние десять процентов, Хэн считал, что этим стоило бы воспользоваться. Ведь даже эти десять процентов могли сыграть решающую роль.

Днем Хэн совершенствовался в боевых искусствах, а ночью он изучал особенности игр в виртуальной реальности. Он тщательно анализировал то, насколько широкой популярностью пользуется та или иная игра, и на какой игровой системе эти игры основывались. Он рисовал таблицы для различных рас, классов, городов и навыков в игре и вешал их на стены в своей комнате. Уже через неделю ни одного свободного места на стене не осталось.

В течение года он готовился. Изучал виртуальную реальность и боевые искусства. Но не только их, уже в первый месяц он выбрал свою цель и подробно изучал развитие Королевской Дороги. Девять из десяти игроков играли именно в нее. Такая тенденция соответствовала ожиданиям Хэна. Как и ожидалась, вся индустрия виртуальной реальности была завоевана ей и прямо в соответствии со своим названием, Королевская Дорога правила здесь. Рыночная доля Королевской Дороги в индустрии сетевых игр составляла более 75%. В дни крупных конфликтов между игровыми гильдиями, телевизионные рейтинги соответствующих шоу превосходили рейтинги всех прочих передач. Игра величественно открыла новую эпоху, когда славу, власть или деньги можно было заработать при помощи одной только игры. Необычайный мир и технологии виртуальной реальности сплелись воедино в Королевской Дороге и обеспечили ей подобный успех.

- Отлично, все идет по плану, - бросил Хэн свой ледяной взгляд на экран монитора.

В тот день он купил специальную капсулу, предназначенную для подключения к Королевской Дороге. Она стоила десять тысяч долларов. Хэн практически плакал, отдавая деньги, говоря себе, что это было своего рода вкладом в будущее, он должен был его сделать.

Он был готов к игре. И вот она началась. Хэн чувствовал себя солдатом, готовым ринуться в бой.

Желаете установить соединение с Королевской Дорогой?

Да. / Нет.

- Да! - не теряя ни секунды прокричал Хэн, и устремился в игру.

Глава 2. Появление дикого зверя.

'Сканирование сетчатки ваших глаз и узора вен показало, что вы являетесь незарегистрированным игроком. Хотите создать новый аккаунт?'

Хэн подключился к королевской дороге и первым что он услышал, был женский голос.

Он осмотрелся вокруг в поисках источника голоса, но рядом никого не было. Вокруг сияло лишь пустое белое пространство. Тогда он понял, что это начался процесс активации нового аккаунта.

- Да!

'Выберите имя ва..'

- Виид.

Виид - сорняк, низший из низших существ в королевстве растений. Хэну такое имя казалось самым подходящим.

'Выберите пол: мужчина, женщина или нейтр...'

- Мужчина!

'В Королевской Дороге существует сорок девять рас. Вы можете выбрать расу из базовых двадцати девя...'

- Человек!

'Определите ваш внешний...'

- Хочу выглядеть самим собой!

'Ваш аккаунт был активирован. Ваши характеристики и класс будут определены в процессе игры в Королевскую...'

- Пропустить!

'Выберите город и королевство, в котором вы хотели бы начать игру.'

- Крепость Серабург, королевство Розенхайм!

'Добро пожаловать в...'

- Пропустить!

Не желая тратить ни секунды, Хэн пропустил обучение и принял несколько быстрых решений в соответствии со своим изначальным планом - месячная плата в триста долларов была для него значительной.

В Королевской Дороге более сотни больших городов и тысячи мелких. Новый игрок может начать свое приключение в столице или в другом достаточно большом городе. Это относилось и к Вииду.

Вспышка

Вспыхнул свет и он появился в крепости Серабург, королевства Розенхайм.

- Вот это..., - Виид был настолько ошарашен, увидев вокруг себя бесчисленное множество героев, игроков и НИПов, - Не Игровых Персонажей, - что ему показалось, будто он потерялся в самом центре Сеула.

- Где это я? Невероятно! - Виид пораженно озирался вокруг. Он не верил своим глазам.

Его окружал гомон, люди вокруг торговались и болтали друг с другом. Тот, что он видел перед своими глазами, было неотличимо от реальности. Повсюду вокруг сновал занятой народ.

Он окинул взглядом свои ноги и его чувства подсказали ему, что то, что он видит абсолютно реально. Незнакомцы проходили мимо него, пока он ошеломленно стоял на месте:

- Взгляните. Я уверен, он новичок.

- Похоже, что он никогда раньше не видел виртуальной реальности, - подобные мимолетные комментарии бросали ему в спину некоторые игроки, проходя мимо.

Они привели его в чувство и заставили собраться.

'Они правы. Это Королевская Дорога. Мир виртуальной реальности и моя новая работа.'

Как бы тщательно Виид не готовился, его знания о виртуальной реальности и исследования игровой механики не смогли подготовить его к тому, что он чувствовал сейчас.

Поначалу Виид растерялся, но это было лишь временное явление и вскоре он смог взять себя в руки. Теперь отличия так же начали попадаться ему на глаза. Все чувства говорили о реальности происходящего, но люди вокруг были закованы в броню или носили кожаные жилеты.

Неподалеку от того места, где он появился, находилась доска объявлений, где висели различные карты и описания королевства Розенхайм, а так же указания по применению базового интерфейса.

Виид сжал кулаки.

'Пора начинать.'

Он принялся упражняться - приседал и вставал, а затем принялся прыгать на месте, кувыркаться и делать удары ногами и руками. Он поворачивал талию и проверял один сустав за другим, шевелил пальцами на руках и ногах и наклонял голову вперед и назад.

Хотя на него и сыпались горы усмешек, Виид старался не обращать на это внимания.

- Эй, что этот парень вообще делает?

- Похоже, он просто учится правильно двигаться. Наверное, до сих пор не освоился с виртуальной реальностью.

- А, понятно. Но какой смысл устраивать это шоу посреди людной улицы?

В конце концов, Виид не выдержал всех этих насмешек и слишком уж они отвлекали. Да и зачем устраивать представление перед незнакомцами?

Рывок!

Виид в спешке покинул стартовую площадь.

Новичку в Королевской Дороге запрещено покидать город, в котором он появился в течение недели реального времени. А неделя реального времени равна четырем неделям игры. Большинство новичков проводили это время, занимаясь самыми базовыми вещами - выполняли простые задания, изучали ремесленные навыки, которые просто получить, такие как шитье одежды, кузнечное дело или готовку. Игра славится своей неограниченной гибкостью, доходящей практически до бардака. Пока что все самые высокие посты занимали НИПы, а не игроки, требовалось так же укреплять свои связи с ними, хотя значительное число игроков все-таки работало в магазинах или библиотеках, зарабатывая деньги.

Центральную площадь до краев наполняли киоски тех, кто хотел что-то продать или купить у игроков. И множество новых отрядов в поисках приключений созывалось здесь каждую минуту.

Вскользь осматриваясь вокруг, Виид, не задерживаясь, отправился в Тренировочный Зал.

В Тренировочном Зале можно находиться любому игроку столько, сколько тот ни пожелает. Многие посещают его для того, чтобы испытать и поэкспериментировать с новыми навыками. Практически невозможно найти тех, кто бы подобно Вииду отправился бы туда сразу же после создания своего героя. Не то что бы новичкам было интереснее в других местах того королевства и города, где они были рождены, основная причина заключалась в том, что занятия в Тренировочном Зале считались малоэффективными.

Глаза инструктора фанатично сверкнули, когда он увидел Виида входящего в тренировочный зал:

- Молодой искатель приключений, я полагаю, вы совсем недавно прибыли на Версальский континент? - спросил он.

- Да, сэр, - коротко ответил Виид, он все еще был несколько расстроен тем, что сделал из себя посмешище уже в самый первый день.

- Как только вы столкнетесь с монстрами, вы поймете, что тренировки с мечом вам абсолютно необходимы. Нужны ли вам мои инструкции? Вам следует выбрать любое незанятое пугало и просто бить его так, как вам захочется. Деревянный меч будет

лежать прямо напротив пугала, и вы можете воспользоваться им.

- Благодарю, сэр. Этого достаточно. Мне больше не требуется советов.

- Бог в помощь.

Виид схватил деревянный меч и подошел к пугалу, которое стояло в самом дальнем углу. И начал бить его.

Один раз, второй, третий. Его руки постепенно привыкали к весу деревянного меча и к ощущению удара по пугалу.

В Королевской Дороге новый герой не может повышать свой уровень в течение первых четырех недель, поскольку ему запрещено выходить из города и охотиться на монстров. Как правило, все занимаются в это время выполнением различных заданий, таким образом, получая очки расположения, зарабатывая деньги и формируя свою собственную сеть знакомств. Зная это, Виид тихо продолжал бить пугало деревянным мечом.

В тренировочном зале замка Серабург стояло более тысячи пугал и бесчисленное число деревянных мечей, развешанных на стенах. Зал часто посещают игроки, жаждущие опробовать новые умения. Однако в этот день взгляды всех посетителей оказались сконцентрированы на одном человеке.

- У этого парня определенно железная воля.

- Он необычайно крепок.

- Не могу поверить, что хотя бы один здравомыслящий человек может зайти так далеко.

Виид обливался потом. Белая рубаха и штаны, выданные ему с самого начала, впитали пот и прилипли к телу, но он продолжал наносить по пугалу один удар за другим, не делая и минутного отдыха.

Сила увеличилась на 1.

После шести часов избиения пугала, Виид наконец услышал хорошие новости. Он почувствовал, что как будто меч стал немного легче.

- Окно характеристик, - пробормотал Виид, продолжая избивать пугало.

Герой: Виид. Тип: Нейтральный.
Уровень: 1. Класс: Нет.
Титул: Нет. Слава: 0.
Здоровье: 100. Мана: 100.

Сила: 11. Ловкость: 10. Живучесть: 10.
Мудрость: 10. Интеллект: 10.
Лидерство: 0. Удача: 0.
Атака: 3. Защита: 0.
Сопротивляемость магии: Нет.

Герой Хэна был слабым, ничего выдающегося.
Пять часов спустя:

Живучесть увеличилась на 1.
Ловкость увеличилась на 1.

Эти две характеристики повысились практически одновременно.

- Фух.

Виид наконец отложил деревянный меч, чтобы сделать короткий перерыв. Он бил пугало около восьми часов непрерывно, не прерываясь даже чтобы перекусить или попить воды.

Он сильно устал, к тому же его мучила жажда, и желудок не прекращая урчал.

- Окно инвентаря.

Отреагировав на ключевое слово, полупрозрачные изображения содержимого инвентаря Виида всплыли перед его глазами. Фляжка и десять кусков ржаного хлеба, вот и все.

В королевской дороге игроку предстояло самому добыть все необходимое. Другие игроки зарабатывали деньги, выполняя простые задания в первые четыре недели, но у Виида не было на это времени, ни минуты. Он достал кусок ржаного хлеба и фляжку и принялся жевать хлеб. По мере того, как он ел, его голод понижался, а показатель удовольствия рос

- Предполагается, что я должен есть каждые пять часов. Во время интенсивных тренировок лучше есть еще чаще, но мне не нужно поднимать показатель удовольствия до максимума. Все что мне нужно, это просто не умереть от голода.

Виид быстро закончил перекус, поднял деревянный меч и вновь встал перед пугалом.

- Опять он за свое.

- Парень сумасшедший.

- Может быть, он просто не любит это пугало.

- Возможно, но тогда он не остановится, пока не разломает пугало на куски.

После последних слов, пугало как будто вздрогнуло. Или это только показалось? На нем уже не было живого места после ударов меча Виида. А наблюдатели вновь задались все тем же вопросом:

- Зачем, черт побери, этот парень избивает пугало?

- Мне кажется это полностью бессмысленным. Если ему нужно повысить навык, гораздо эффективнее было бы выйти в поле и бить там кроликов, чем применять его здесь на пугале.

- Нет, посмотри, он не использует никакого навыка. Больше похоже, что он бьет его самыми простыми ударами.

- Должно быть, он делает это чтобы повысить свои характеристики, - произнес рыцарь в сияющей броне, чем мгновенно привлек к себе внимание публики.

- А разве можно повысить характеристики, просто избивая чучело? - спросил темнокожий рейнджер.

- Что? А, да, конечно можно, - ответил рыцарь.

- Тогда почему ты сам не избиваешь пугало, а вместо этого занимаешься повышением уровня? - вновь спросил рейнджер.

Рыцарь, которого звали Плуто, был достаточно высокого уровня и он многое знал из достаточно надежных источников. Он был единственным, кто правильно угадал смысл действий Виида.

Когда воин сильно нагружает свое тело, его выносливость и стойкость увеличивается. Также как и с волшебником, если тот колдует большое количество заклинаний, растет его мудрость и интеллект. Но подобные добавки незначительны по сравнению с теми бонусами к характеристикам, которые можно получить, повышая уровень. Пол дня избиения пугала без перерывов и отдыха повысит одну или две характеристики. А поскольку с повышением уровня герой получает пять очков характеристик, то что делал Виид выглядело достаточно глупым.

- Это действительно неразумно, - покачала головой волшебница, услышав объяснения Плуто. Но тот считал иначе:

- Но это работает, - сказал он.

- Прошу прощенья?

- Когда убиваешь монстра, уровень которого ниже твоего собственного, получаешь лишь небольшое количество опыта. Вы знаете об этом?

- Конечно.

- Другими словами, чем выше ваш уровень, тем тяжелее получить новый. Однако, если повысить силу, пройдя такую тренировку в самом начале, позже вам будет проще охотиться на монстров. Ближе к концу игры это будет иметь более значительный эффект.

- Раз ты знаешь об этом, то получается, ты тоже прошел

через такую тренировку? Разве все остальные не стали бы поступать так же, зная об этом?

- Вообще то нет. Даже если люди бы знали, они бы не пошли на это. Есть ли здесь кто-нибудь, кто смог бы бить это пугало в течение десяти часов только для того, чтобы повысить силу на единицу?

- ...

- Существуют пределы, тому, насколько сильно можно повысить свои характеристики на пугалах, которые являются самыми слабыми 'монстрами' из всех. Предел развития силы таким способом, я полагаю, где-то около сорока. Есть ли здесь хоть кто-то, кто стал бы бить пугало в течение минимум месяца, только для того, чтобы повысить силу до сорока? Мне бы все это надоело за несколько дней.

Люди в толпе, наблюдающие за Виидом, согласно закивали. Чем бить пугало непрерывно в течение целого месяца для того, чтобы повысить силу на сорок очков, не проще ли найти хорошее оружие? Конечно, предметы, повышающие силу на сорок очков уникальны, но они не так уж и редки.

- Этот способ подходит только для новичков, которых все равно не выпускают из города. Когда-то было популярным занятием бить пугало подобным образом, но об этом быстро забыли. Потому что, даже приняв во внимание те преимущества, которые вы получите в долгосрочной перспективе, заниматься этим все равно слишком скучно и утомительно.

Виид слышал разгоревшуюся между присутствующими здесь дискуссию. Он бы пошел заниматься куда-то еще, чтобы не привлекать к себе лишнего внимания, но поскольку ему было запрещено покидать замок, приходилось терпеть и все выслушивать.

'И почему это они решили, что это скучно и утомительно?'

Виид ударил деревянным мечом в полную силу. Герой становится сильнее шаг за шагом, для этого нужно упорно работать. Герой растет. Со временем он может справиться с более сильным монстром. Это приносит больше денег. Виид считал такую работу, по повышению силы героя, самым лучшим развлечением из возможных. По своей природе Виид был склонен к рутинному физическому труду.

Все это время инструктор следил за ним одобряющим взглядом.

* * *

Прошло три недели.

Виид находился в Королевской Дороге целыми днями, делая лишь минимальные перерывы на сон. Благодаря своей отличной физической форме, которую он развил перед игрой, он мог спать не больше чем по четыре часа в день. Теперь одни только воспоминания о том, через что ему пришлось пройти за эти три недели, заставляли его чувствовать себя не в своей тарелке. Сразу, как он входил в игру, начиналось монотонное избиение пугала в среднем по восемьдесят часов непрерывно, и это полностью истощало психологически.

Если бы не то и дело появляющиеся сообщения, которые подбадривали его, то он бы не справился.

> Сила увеличилась на 1.
> Ловкость увеличилась на 1.
> Добавлена новая характеристика: Боевой дух.
> Добавлена новая характеристика: Стойкость.

В королевской дороге помимо базовых характеристик иногда можно было получить и дополнительные.

> Боевой дух.
>
> Теперь вы способны временно призвать себе на помощь нечеловеческую силу или даже одной силой взгляда приводить слабых монстров в ужас. В эту характеристику запрещено вкладывать очки характеристик, но она может расти спонтанно, в зависимости от действий героя, особенно если он сражается с монстрами долгое время, либо часто встречается с монстрами, чей уровень превосходит уровень героя.

Сообщение с описанием характеристики так же появилось в момент ее получения.

Единственным навыком, которым располагал Виид, было Мастерство владения мечом.

> Мастерство владения мечом [3].
> Повышает силу атаки мечом на 30%.
> Повышает скорость атаки мечом на +9%.

Стойкость.

Время от времени вы тратите на свои действия меньшее количество сил. В эту характеристику запрещено вкладывать очки характеристик.

Каждый раз, когда появлялось всплывающее сообщение, Виид радовался тому, как он прогрессирует. Однако его серьезно тревожило то, что он все больше отставал от своих изначальных планов. За последние три недели, которые он посвятил избиению пугала, его сила повысилась только на двадцать восемь пунктов, ловкость на двадцать пять, выносливость на двадцать два.

Если я не повышу темп, мне придется тратить свое драгоценное время не пугало и после того, как с меня снимут ограничения. Нужно покончить с этим раньше. Взгляд Виида наполнился решимостью.

Урчание

Но сейчас Виид чувствовал сильный голод. Помимо медленного развития характеристик, его тревожило и то, что у него уже заканчивался хлеб. Воду можно было набрать из ближайшего фонтана, но с хлебом дела обстояли иначе - за него нужно платить деньги.

Виид втянул носом воздух и почувствовал аппетитный запах. Он перестал махать мечом и окинул взглядом инструктора, который доставал коробку с едой, собираясь пообедать.

- Уважаемый инструктор, - виляя несуществующим хвостом, подошел Виид к инструктору.

- Так точно, кто это? Неужели сам мастер Виид? Что привело вас ко мне? - тепло спросил инструктор.

- Вам, наверное, так скучно обедать одному, поэтому я пришел, чтобы составить вам компанию, - ответил Виид подобострастно.

Виид лгал не краснея, однако громкое урчание живота выдало его.

- Похоже, что вы голодны. Садитесь рядом, у меня здесь достаточно еды, хватит и на двоих.

- Благодарю вас, сэр.

- Не стоит благодарностей. Это мой долг, разделить трапезу с потенциально великим героем, подобным вам, мастер Виид. Уверяю вас, весть о вас разнесется однажды далеко за стены крепости Серабург. В тот день, пожалуйста, вспомните обо мне.

- Да, сэр. Непременно, - пытался проявить вежливость Виид, обедая вместе с инструктором.

Ему не нравилось притворяться, хотя, но все же он был рад,

что приложив совсем небольшое усилие, ему удалось неплохо перекусить. В любом случае, сейчас он подлизывался не к живому человеку. Не было ничего особенного в том, чтобы подхалимничать с НИПом, управляемым искусственным интеллектом.

Помимо развития характеристик, за последние три недели Виниду удалось наладить хорошие отношения с инструктором. И это позволило ему получить пару таких полезных бонусов.

- Кстати, мастер Виид, а что вы думаете о скульптурном искусстве, - неожиданно спросил инструктор, пока Виид увлеченно поедал обед.

'Скульптурное искусство? Что за скульптурное искусство?'

- Что вы имеете в виду? - спросил Виид, прожевав вареный рис.

- Мне просто интересно ваше мнение. Мне интересно, что вы думаете о скульптурном искусстве в целом, - ответил инструктор.

Мысли Виида стремительно метались в голове, скорость его мышления возросла, наверное, раз в пять.

'Прежде я считал инструктора простым, незамысловатым парнем, который искренне верит в превосходство меча. И величайшей добродетелью он считает изнурительные, в семь потов тренировки в Тренировочном Зале. И вот сейчас он спрашивает меня, что я думаю о скульптурном искусстве?'

Виид нахмурился, собравшись с мыслями:

- Уважаемый инструктор! Я не могу поверить, что вы даже могли упомянуть об этом. Я человек меча. И вы спрашиваете меня, прости Господи, о скульптурном искусстве? Я разочарован. И мой ответ - никогда, ни разу в жизни, даже ни на секунду мне в голову и мысли не приходило о подобном низком ремесле.

Не смотря на агрессивный тон Виида, который при других обстоятельствах мог бы и разозлить инструктора, тот неожиданно хлопнул в ладоши от удовольствия.

- Я знал, что вы так ответите!

- Об этом даже и речи быть не может. Такие вещи, как скульптурное искусство это всего лишь чудовищное недоразумение, которое не заслуживает даже секунды нашего внимания. Зачем мне, человеку меча, вообще задумываться об этом?

- Вы, безусловно, правы, мастер Виид, - в тот момент Виид почувствовал, как их отношения с инструктором неуловимо перешли к стадии наибольшего доверия.

Именно так и следует заводить друзей. Вовсе не требуется проливать вместе кровь и растрачивать на это свое время и деньги. Достаточно просто присоединиться к ним в их ненависти

к чему-либо и это обязательно завоюет их симпатию.

Виид ожидал, что инструктор закончит на этом разговор, но вместо этого тот почесал затылок и продолжил:

- Однако, ходят слухи, будто некий человек достиг в скульптурном искусстве таких высот, что однажды сумел вырезать статую из лунного света, - сказал инструктор.

- Сомневаюсь, сэр. Слухи всегда все искажают. Как мог кто-то, изучивший это бесполезное скульптурное искусство, резать лунный свет? Должно быть, это было нечто вроде камешка в форме луны, - улыбаясь, ответил Виид.

- Вы так считаете? Но мне говорил об этом мой предшественник. Это благородный сэр по имени Меллиум, сейчас он в Королевских Рыцарях...

Скульптура считалась бесполезным навыком, с ее помощью можно было, к примеру, вырезать изящный орнамент на куске дерева, не более того. Ходили слухи, что развив этот навык до определенной стадии, можно создавать металлическое метательное оружие. Однако это без сомнения был один из самых бесполезных навыков, который никто толком и не изучал.

- Именно по этой причине, мастер Виид, этот вопрос о скульптурном искусстве интригует меня. Нет никаких сомнений в том, что полезность этого ремесла не сравнима с искусством меча ни при каких обстоятельствах. Но не могли бы вы выяснить, содержит ли этот слух хотя бы зерно истины? Я прошу вас об этой услуге, потому что вы человек, заслуживающий доверия. Я буду рад, если вы поможете мне, - сказал инструктор.

И тогда - дзынь! - перед глазами Виида появилось всплывающее сообщение:

> Загадка посещения скульптором Королевского Дворца.
>
> В королевском совете Розенхайма давно ходят слухи о том, что человек, достигший мастерства в скульптурном искусстве, умел вырезать статуи из лунного света. Разузнайте об этом слухе и определите, правда это или нет.
>
> Уровень сложности: E.
>
> Условия получения задания:
>
> Близкие отношения с инструктором, отсутствие навыка Скульптурное Искусство, уверенность инструктора в том, что герой проявляет страсть к Мастерству Меча.
>
> (Сложность оценивается по шкале от A - самое

сложное и далее в сторону снижения сложности B, C, D, E)

Виид едва сдержал ликующий возглас. Интуиция говорила ему, что этот квест наиредчайший. Ведь для того, чтобы его получить требовалось выполнить достаточно хитрые условия. Близкая дружба с инструктором - кому бы вообще такое могло понадобиться? Большинству простых игроков вообще было неизвестно местоположение Тренировочного зала и даже если бы они пришли посетить его, то не стали бы проводить тут столько времени, практикуясь на пугалах. Более того, разве бы кто-то стал торчать бы в Зале, избивая пугало снова и снова, повышая характеристики, так, как Виид.

Конечно, если поискать, то можно было бы найти несколько таких игроков, но Виид не отходил от пугала три недели. Кто еще мог бы выдержать такое?

Что касается дружбы с инструктором, то практически невозможно ее добиться, если конечно кому-то не придет в голову подобно Вииду, подходить к нему и просить поделиться обедом.

Но даже и сделав все это, вам нужно было выбрать стартовым городом именно замок Серабург в королевстве Розенхайм. Не говоря уже о том, что вам нужно было в правильный момент обругать скульптурное искусство вместе с инструктором.

'Отлично. Я как раз сейчас до смерти устал и проголодался. Я смогу развеяться, да и задание сложности E должно быть легко выполнимо.'

Виид кивнул инструктору:

- Для меня честь помочь вам. Хотя я и не верю во всю эту чушь, я разузнаю, что означает изваять лунный свет.

Задание принято.

- Я ценю это. Возьмите эти деньги в качестве платы за проведение расследования, - сказал инструктор, отдавая два серебряных. - Могу дать вам совет: для начала расспросите об этом в магазине скульптур.

Кусок ржаного хлеба, безвкусный, но вполне подходящий для утоления голода, стоит три медяка. Поскольку в серебряном сотня медяков, то можно сказать, что Виид получил эквивалент шестидесяти шести кусков ржаного хлеба плюс сдача, за то, что взялся за это дело. И он был уверен, что когда завершит задание,

то получит еще большее вознаграждение от инструктора.

- Отлично! Теперь некоторое время можно не беспокоиться о том, что у меня кончится хлеб.

Многие годы личной практики постоянного голодания убедили его в том, что следует любой ценой избегать недоедания.

Глава 3. Просьба инструктора.

В первую очередь Виид отправился к фонтану и наполнил флягу водой, а затем пошел к скульптурному магазину. Улицы были заполнены игроками и НИПами. Фактически, это была первая прогулка Виида по улицам.

- Нужен клирик уровня семнадцать или выше.

- Эй, ребята! Мы организуем рейд в Пещеру Лэйсок. Кто желает присоединиться?

На улице было множество игроков, но никто не обращал внимания на Виида. Впрочем, его это устраивало.

Он носил базовое снаряжение путешественника, без нагрудника или иного обмундирования, все это говорило о том, что он еще не провел здесь свои четыре недели и пока не мог покинуть замок.

Виид зашел в скульптурный магазин. Среди неисчислимого количества различных магазинов, открытых в столице королевства Розенхайм, этот занимал особое место. Как правило, большинство искателей приключений попросту не имели представления о том, где этот магазин вообще находится, поскольку для них он был совершенно бесполезен. Крайне малое число игроков, изучавших скульптурное искусство, посещало его изредка. Но, не смотря на это, магазин скульптур располагался прямо рядом с ювелирной лавкой на Центральной улице. Он относился к одним из тех немногих магазинов, которые часто посещала знать.

Перезвон

- Добро пожаловать в... - приветствовал нового посетителя владелец магазина вежливой улыбкой, но увидев одежду Виида, он сразу же изменил тон своего голоса: - Что привело тебя сюда, незнакомец?

Виид осмотрелся вокруг и убедился, что кроме него здесь не было других покупателей. Мастерская кузнеца или продуктовый магазин всегда полны народу, но магазин скульптуры посещает всего несколько покупателей за день, если вообще кто-то посещает. Однако если сравнивать дневной доход, магазин скульптур не отстает от кузнечной мастерской. Это потому, что магазин скульптуры торгует более дорогим товаром.

Поправив свой воротник, Виид вежливо спросил:

- Я пришел сюда, чтобы найти ответ на один сильно волнующий меня вопрос, сэр.

- Так значит, незнакомец, ты пришел задать мне вопрос?

- Да сэр. И если вы бы уделили мне хотя бы секунду...

- Сейчас я занят, прошу вас уйти, - сразу же отказал ему продавец. Он говорил раздраженно.

Поскольку слава Виида была равна нулю, и они с продавцом не были знакомы, он имел полное право так поступать.

- Да, сэр, до встречи, - добродушно улыбнулся Виид вместо того, чтобы разозлиться.

- До свидания, - ответил владелец магазина.

Виид неспешно направился к дверям, попутно окидывая взглядом выставленные для демонстрации статуи.

- Великолепно! - воскликнул он. - Величие этой статуи поразило меня до глубины души. Вы продаете их Совету Розенхайма?

- О каком конкретно произведении вы говорите, незнакомец? - не смог не отреагировать владелец лавки.

- Вот об этом двуглавом орле из чистого золота. Даже не знаю, какой мастер создал это, но не могу не восхищаться его мастерством. Статуя, несомненно, гениальна. Она настолько полна жизни, что я, было, спутал ее с живым орлом, и теперь я вижу, что не напрасно посетил это место. Этот магазин заслуживает подобных шедевров. Они раскрыли мне глаза на божественную красоту, будто сошедшую на землю с небес.

Губы продавца растянулись в широкой улыбке:

- Вас интересует скульптурное искусство, путешественник?

- Полагаю, что да. Мой разум чувствует умиротворение при одном только взгляде на эти потрясающие статуи, а душа жаждет достичь хотя бы малой части той великой духовной мощи, что скрыта в них.

- Подойдите сюда и присядьте. Возможно, благодаря вашей компании я смогу развеять свою скуку.

- Благодарю, сэр.

- Желаете выпить?

- Только если вы будете настолько любезны, и напоите меня холодной медовой водой. Мне будет достаточно чашки холодной воды.

- Ну конечно! Она у меня есть.

Виид выпил медовой воды, приготовленной продавцом, утоляя усталость, накопившуюся за последние три недели.

- Говорите, что вас так сильно тревожило, - попросил владелец магазина.

- Хорошо, сэр. Но прежде, не мог бы я попросить вас позволить мне совершить краткий осмотр этих статуй? У меня есть партнер, которому требуется ваша помощь, но это менее

срочно, нежели утоление потребности моей ничтожной души в изучении этих произведений искусств, - ответил Виид.

- Вы можете изучать их сколько пожелаете. Ведь именно для тех, кто способен оценить эту красоту, и создают статуи, - согласился владелец лавки, отвечая Вииду радушной улыбкой. Виид почувствовал, что он смог добиться достаточно хорошего отношения и теперь они могли общаться в более дружеских условиях.

В любом другом магазине Виид не смог бы совершить подобного осмотра. Это сработало в магазине скульптур, поскольку здесь было слишком мало посетителей и общественного внимания. Если бы вы попробовали совершить подобное в продуктовом магазине, вас тут же выпроводили бы на улицу.

В свободное время Виид мог бы получить наслаждение от вида статуй, но сейчас на повестке дня было иное.

'Сомневаюсь, что при помощи Скульптурного искусства можно заработать хотя бы немного денег.'

Наиболее дорогие статуи здесь стоили тридцать серебряных. Качественные статуи были сделаны из камня или редких пород дерева и, не смотря на впечатляющее мастерство, основную часть их стоимости составляла стоимость материалов. И это были простые фигурки из дерева или камня.

Виид знал, что можно было бы заработать денег, воздвигнув гигантскую статую льва или статую из бронзы, однако не стоило обманываться. Кто из богатой знати стал бы заказывать себе новую статую каждый год? Ему нужно было бы достичь высот популярности, чтобы дела на скульптурном фронте шли у него действительно хорошо. И хотя конкуренция тут не такая уж и большая и поэтому для того, чтобы стать лидером этой индустрии нужно приложить не так уж и много усилий, но все же это был нишевой рынок, достаточно небольшой, чтобы полагаться на него.

Наиболее верный способ заработать состояние - искать себе покупателей среди других игроков, которые постоянно повышали свой уровень и искали все новое и новое снаряжение. Хорошее оружие, крепкая броня, зачарованные браслеты и кольца были популярны среди игроков, но статуями, за редким исключением, никто из них не интересовался.

'Трата времени и денег.'

Главной целью Виида в этой игре были деньги, деньги с большой буквы 'Д.' Он осмотрел в последний раз выставленные экспонаты и вынес свой вердикт скульптурному искусству:

'Трош - цена этому навыку.'

Виид уселся напротив владельца лавки.

- Итак, что же вы ищите? - спросил тот.

- Я хотел спросить об одном давнем событии. Мне сообщили, что некто сумел вырезать статую из лунного света в королевском дворце пятьдесят лет назад. Я хотел узнать, правда это или нет, - ответил Виид.

- А, вон вы о чем! Эта история - легенда, ходящая среди скульпторов. Но я так же слышал об этом и от некоторых моих покровителей из Королевского Совета.

Виид считал, что вырезать из лунного света невозможно, что это лишь очередная городская легенда, однако и владельцу скульптурного магазина как и инструктору Тренировочного зала оказался известен этот слух.

Задание завершено! Загадка посещения скульптором Королевского Дворца.

Оказалось, что слух, о котором спрашивал инструктор, действительно ходит. Скульптор действительно вырезал из лунного света и сведения об этом широко, хотя и тайно ходят среди жителей Серабурга. Хотя и остается загадкой то, как именно ему удавалось делать это.

Вознаграждение за задание: вернитесь к инструктору, чтобы получить его.

Виид широко улыбнулся. Все же это было простое задание с минимальной сложностью E. В то же время Виид смог подружиться с владельцем лавки, хотя и пришлось пойти для этого на определенные хитрости. Теперь, когда задание было выполнено, следовало вернуться в Тренировочный Зал и забрать вознаграждение у инструктора.

Пока Виид выбирал правильный момент, чтобы встать и распрощаться с владельцем лавки, тот, захваченный своими мыслями, наконец, проговорил:

- Но я не слышал о том, как он вырезал из лунного света.

- Разве ваши покровители из Королевского Совета, не рассказали вам?

- Хм... Они всегда говорили расплывчато и не доверяли мне. Они говорили, что королева Розенхайма Ивэйн, да покоится в мире ее душа, участвовала в этом событии. Не могли бы вы оказать мне услугу и разузнать об этом, чтобы удовлетворить мое любопытство?

Прошлое Скульптора

Слухи утверждают, что королева Ивэйн принимала участие в тех самых событиях, когда скульптор объявился в Королевском Совете и вырезал статую в лунном свете. Владелец магазина скульптур интересуется, что связывает эту пару.

Уровень сложности: E.

Предупреждение: Если кто-то узнает о том, что вы расследуете этот слух, королевские рыцари начнут относиться к вам враждебно.

Виид сжал руки, которые дрожали от возбуждения.

'Это серийное задание.'

Даже если уровень сложности задания очень низок, размер вознаграждений в серийных заданиях быстро возрастает. Чем больше стадий проходишь, тем выше становится сложность, поэтому большинство серийных заданий были слишком сложны для Виида на его текущем уровне. Сейчас Виид мог выполнять только те задания, где требовалось ходить по округе и выяснять различную информацию.

- Я пока еще недостаточно опытен для этого, боюсь, что я могу не справиться с вашим заданием, - сказал Виид

- Я уверен, что вы сможете справиться. Ваше благоразумие убережет вас от неприятностей, - ответил лавочник.

- Если вы так считаете, я с радостью займусь этим, - сказал Виид.

Вы приняли задание.

- Благодарю вас, путешественник. Вам, наверное, стоит поспрашивать о королеве Ивэйн у уличных сплетников, либо у бардов, знающих древние легенды. Но будьте осторожны! Этот вопрос крайне деликатен, постарайтесь не вызвать неприятностей, которые могли бы опорочить королевскую фамилию.

Едва не напевая от радости, Виид направился прямиком в трактир на другой стороне улицы.

- Добрый день.

Вернув официантке приветствие, Виид осмотрелся, выискивая барда, который соответствовал бы нескольким

критериям. Во-первых, бард не должен быть игроком - маловероятно, что какой-нибудь игрок мог слышать о событии, произошедшем в Королевском Дворце пол века назад. Виниду хотелось найти кого-то из коренных жителей Серабурга, желательно постарше. И не важно, умел ли тот хорошо петь баллады или нет, старый бард был бы более надежным источником сведений, когда речь идет о светских сплетнях.

Посетив несколько трактиров, Виид нашел подходящего его требованиям барда. Это был бард среднего возраста, лет за сорок, бывалый, но все еще сохранивший молодость и обаяние.

- Благодарю за прекрасную балладу, - подошел Виид к барду, хлопая в ладоши. - Прошу прощенья, сэр, что прерываю вас, но я хотел бы задать вам несколько вопросов... Приходилось ли вам слышать о том, что произошло пятьдесят лет назад в Королевском Совете Розенхайма?

Бард протянул свою руку. Виид сразу понял, что означает этот жест. Он сразу же нахмурился, его лицо напряглось, убедительно демонстрируя, что он не желает отдавать ни медяка.

- У вас такой прекрасный голос. И вы настолько талантливо написали музыку и слова к той балладе. А ваше владение инструментом безупречно...

- ...

- Уверен, вы разбили сердца многих жительниц Серабурга в те времена, когда вы сияли подобно лучу света на пике вашей карьеры. Конечно же не вызывает сомнений, что вы и до сих пор похищаете женские сердца. Для барда приключения и романтика это все. Обожаю романтику.

Рука не сдвинулась с места.

- Как я устал от таких как ты, иностранец и от ваших дешевых комплиментов , - огрызнулся бард. - Показывай деньги или проваливай.

Виид растерялся: 'Стоит ли мне отказаться от задания на середине? В любом случае, я не получу никакого пенальти, если откажусь. Но, может быть, я смогу получить более значительное вознаграждение позже и потом буду жалеть, что упустил его.'

Виид засунул руку в карман и выловил монету прежде, чем осознал свою ошибку.

'Два серебряных!'

В кармане у него лежало два серебряных, все то, что инструктор выдал ему на накладные расходы за предыдущее задание.

Бард выхватил серебряную монету из руки Виида.

Классическая ошибка - он забыл разменять деньги на более мелкие монеты заранее.

'Не могу поверить, что я допустил такую глупую ошибку!', - сказал он себе.

Виид качнулся от огорчения.

- Хм... Это секрет, так что никому об этом не рассказывай, - пробормотал бард под нос. - Королева Ивэйн и скульптор были в близких отношениях с самого детства.

- Что вы подразумеваете под близкими отношениями? - спросил Виид.

- Дурак! Под близкими отношениями между мужчиной и женщиной я подразумеваю ни что иное как любовь - они любили друг друга.

- Понял, - теперь Виид догадался, почему следует держать в секрете от Королевского Совета тот факт, что он сует свой нос в это дело.

Если бы священное имя бывшей королевы оказалось замешано в подобном скандале, Королевские Рыцари, защищая ее честь, заткнули бы рот любому и любой ценой.

Бард осмотрел бар и добавил осторожно:

- Они родились в одной деревне и выросли, храня теплые чувства друг к другу в своем сердце. Мальчика звали Захаб. Девочка всегда носила украшения, вырезанные и подаренные им в детстве, живя с мечтой, что однажды она сможет стать его женой. Но судьба сыграла с ними злую шутку. Девочка была избрана королевой, и мальчик оставил ее. Но между ними осталось одно обещание.

- Могу ли я поинтересоваться, какое обещание? - заинтригованно спросил Виид.

- Захаб пообещал показать девочке самую прекрасную статую на свете.

- Тогда, полагаю, оно не было исполнено. У королевы должно быть множество величественных и прекрасных статуй во дворце.

- Нет, он сдержал обещание. Много лет спустя Захаб появился в Королевском Совете. Говорят, что она была настолько тронута, увидев его работу, что сказала, что это самое прекрасное творение на земле.

- Тогда, во имя Фреи, скажите мне, что же за статую, он показал королеве Ивэйн? Королева не стала бы хвалить заурядную статую.

- Верно. Отправляйся к королевской горничной, которая стала свидетелем всего происходящего и ты узнаешь от нее окончание истории. Это все, что я сам могу тебе рассказать, поскольку я и сам слышал это из вторых уст.

- Она все еще жива?

- Да, - бард показал Виниду, как добраться до дома горничной.

Виид отправился к ней. Старая женщина, она уже отошла от дел, и когда он упомянул имя королевы Ивэйн и скульптора, она одарила его радостной улыбкой.

- Ее Высочество была добродетельной и милосердной дамой. Так значит, ты хочешь узнать, что случилось тогда?

- Да, мэм.

- Да, я действительно знаю об этом, я лично служила Ее Высочеству. Вначале, когда мастер Захаб пришел во дворец, она обиделась на него.

- Могу ли я спросить, почему?

- Это из-за обещания. Когда они были молоды, он дал ей обещание. Мастер Захаб пообещал, что подарит ее высочеству наипрекраснейшую статую на свете. Но когда он пришел во дворец, то нес меч, а не нож для резьбы. Он выглядел как воин, умело обращающийся с мечом. Сердце ее высочества было разбито, видели бы вы это. Это невозможно описать! Ее высочество так верила в мастера Захаба! Она считала, что если бы небо обрушилось на землю, то даже тогда он бы остался прежним, их обещание было священным.

- ...

- В тот день соседнее королевство Брент отправило группу убийц. Они собирались захватить наше королевство и только Фрейе известно, насколько я была шокирована, когда убийцы прорвались штурмом и напали на Его и Ее Высочество в саду.

- Подлые негодяи!

- Да, молодой путешественник, можно и так сказать. Королевские рыцари были блокированы и поэтому не могли защитить нас, мы были обречены на смерть. И вот, в тот самый момент, мастер Захаб вошел в сад. Как ты понимаешь, прямо во время сражения. Ее высочество предупредила его и приказала уходить, но мастер Захаб лишь улыбнулся...

- Он улыбался в такой опасной ситуации?

- ... и сказал, что покажет ей самую прекрасную статую, которую он когда-либо создавал на свете. К всеобщему удивлению, лунный свет разбивался на куски, под мечом мастера Захаба. Это было поразительное зрелище. И пока он резал лунный свет, он пел песню. Дословно я не могу вспомнить ее слов, но она называлась Сердце Скульптора. Ее высочество плакала, когда слушала ее. Это была действительно самая прекрасная статуя, которую она когда-либо видела. И даже если бы он вырезал ее из деревянной доски, Ее Высочество все равно признала бы статую самой прекрасной на свете. Но я могу сказать, что то, что

получилось у него из лунного света, было по-настоящему божественно. Убийцы разбежались, увидев такое невероятное зрелище, а мастер Захаб сдержал свое обещание. С тех пор прошло много лет, но я все еще трепетно храню живую память об этом.

И тогда Виид увидел появившуюся неизвестно откуда таинственную череду воспоминаний.

Мальчик держит крошечный нож для резьбы в руке. И с каждым движением ножа кусочек дерева обретает форму. Похоже, что он вырезает деву. Миниатюрную, прекрасную деву. Через его мастерство кусочек дерева наполняется жизнью.

Девочка, покраснев до кончиков ушей, наблюдает за ним. За его серьезным лицом и за движениями его ножа. Девочка любит его, любит все, что с ним связано.

Вскоре мальчик протягивает ей завершенную статуэтку. Она так похожа на девочку.

- Все, что я могу сейчас это вырезать по дереву, но однажды я подарю тебе самую прекрасную статую на свете.

- Спасибо тебе, Захаб. Я буду ждать этого дня.

Мальчик и девочка дают обещание друг другу, держась за руки.

Девочка растет, ее красота расцветает подобно цветку.

Ее замечает король, она становится королевой. Но девушка совсем не счастлива. И она по-прежнему несчастна и в тот день, когда Захаб приходит к ней.

Захаб держит меч, а не нож для резьбы.

Гуляя одна в саду, Ее Высочество в порыве страсти сжимает шипастую розу и у нее идет рубиново-красная кровь.

- Почему ты забыл о нашем обещании? То обещание было всем для меня... - печалится Ее Высочество.

В тот вечер убийцы совершают налет на замок. Королевство Брент, традиционно враждебный сосед, отправило убийц. Рыцари королевства Розенхайм один за другим гибнут в отчаянном сражении.

Ее и Его Высочеству угрожает неизбежная смерть.

Захаб сжимает свой меч.

Лунный свет начинает танцевать.

Задание завершено! Прошлое скульптора.

Обещание между мальчиком и девочкой было соблюдено. Голубоватый лунный свет раскололся на кусочки. Это, в свою очередь, позволило победить убийц. Лунный скульптор Захаб, чье скульптурное мастерство достигло уровня Мастера, подарил

самую красивую статую на свете подруге своего детства.

Получен новый уровень!
Получен новый уровень!

К удивлению Виида, он получил сразу два уровня за выполнение одного задания.

Но и это было не все. Перед Виидом всплыло сообщение с предложением сменить класс персонажа.

Изменение класса!
Вы можете получить секретный класс - Лунный Скульптор. Приняв его, вы получите уникальные навыки, не доступные другим первичным классам. Желаете стать Лунным Скульптором?

Бесчисленное число игроков стремится отыскать секретные классы в Королевской Дороге. Но менее чем одному из тысячи удается сделать это.

- Я отказываюсь, - ответил Виид.

Пожалуйста, подтвердите ваше решение.
Вы можете получить секретный класс - Лунный Скульптор.
Желаете стать Лунным Скульптором?

- Я отказываюсь.

Для Виида застрять сидя где-то в углу чулана, вырезая ненужные статуи, было неприемлемо. Он мог признать, что из скульптора при правильном подходе можно получить занятный класс. Но ему требовался финансово выгодный класс, чтобы получать доход.

Пока Виид приходил в себя, горничная бывшей королевы наблюдала за ним.

- Это была прекрасная история. Благодарю вас, мэм.

- Не за что. Для меня было удовольствием рассказать вам ее. А теперь, молодой человек, я хочу подарить вам небольшой подарок. Примите ли вы его?

Разве это прилично отказываться от подарка, сделанного по

доброй воле? Виид не был настолько жесток, чтобы отказываться от любых подарков, предложенных ему. Мужчине стоит принимать любой дар с благодарностью.

- Я с радостью приму его, мэм.

Глубоко из ящика стола горничная извлекла какой-то сверток. Находящееся в нем напоминало древний скальпель.

- Этот нож для резьбы принадлежал мастеру Захабу. Он оставил его Ее Высочеству, и вот получилось так, что теперь его храню я. А это деревянная статуэтка, вырезанная мастером Захабом. Пожалуйста, возьмите, - сказала горничная.

- Я буду бережно хранить ваш подарок, - ответил Виид и принял из ее рук оба предмета.

Предмет: Нож для резьбы.
Предмет: Наследие Захаба.

Поскольку эти вещи остались от Захаба, одного из мастеров скульптурного искусства, Виид решил, что они достаточно редкие. На первый взгляд, деревянная статуя выглядела достаточно неплохо.

- Прошу вас, бережно храните нож мастера Захаба.

- Да, мэм.

Виид рассчитывал, что этот нож можно продать достаточно дорого.

- Деревянная статуя может показать вам место, где находится мастер Захаб. Надеюсь, что секреты его мастерства не будут забыты.

- Я тоже надеюсь, мэм.

- Если бы я только могла вновь услышать ту песню... Все, что можно узнать о скульптурном искусстве, скрыто в этом ноже.

- Прошу прощения?

- В ноже для резьбы мастера Захаба.

В тот миг, когда Виид взглянул на нож, после этих слов горничной бывшей королевы, его посетило неясное чувство, будто его ожидает некая неизбежная судьба.

Следуя последней воле Захаба

В тот день Захаб не умер. Он отправился к далеким землям, испытать свое скульптурное мастерство. Как только вы достигните мастерства в скульптуре, отправляйтесь на поиски Захаба, чтобы узнать от него песню Сердце Скульптора. Затем возвращайтесь сюда и спойте ее для горничной. История гласит, что в последний раз Захаба видели, когда он направлялся в зону

Грэйпасс.

Уровень сложности: А.

Условия задания: Вы должны завершить задание до того, как горничная скончается. От задания нельзя отказаться.

Вознаграждение: Вы выучили следующие навыки: Идентификация Вещей, Скульптурное искусство, Ремонт вещей, Ремесленное мастерство.

Серийное задание сложности А, дающее в награду четыре навыка. Виид не знал, смеяться или плакать.

С одной стороны он знал, что получить навыки, не имеющие отношения к своему классу, невероятно сложно. Эти навыки, такие как Идентификация или Ремонт вещей, которые доступны скульпторам, могут оказаться полезными во многих случаях. Но задание сложности А будет далеко за пределами его возможностей, возможно в течение многих лет. Средний уровень игроков Королевской Дороги сейчас около ста, а самый высокий - в начале третей сотни. Для того чтобы пройти задание сложности В, как известно, требуется сбалансированный отряд из сильных героев трехсотого уровня. А это значит, что Виид только что принял задание, к которому он даже не сможет подступиться, пока не доберется до уровня выше четырехсотого, не говоря уже о том, чтобы суметь его выполнить.

И более того, зона Грейпасс это наиопаснейшая из всех зон, заселенная сильнейшими монстрами. Это одна из Десяти Запретных Зон, где с абсолютной гарантией вас порубят на куски в тот самый момент, когда вы только попадете туда.

'Проклятье'

Количество заданий, которое игрок может выполнять одновременно равно всего лишь трем. И теперь, когда одно из них занято заданием 'Следуя последней воле Захаба', Виду осталось только два свободных места для новых заданий.

Однако, с другой стороны, когда имеешь дело с серийными заданиями, невозможно предсказать, какая награда ожидает в конце. Данное задание предложило секретный класс уже на второй стадии. И даже после того, как он отказался принять этот класс, ему дали четыре полезных навыка. Можно только гадать, какое вознаграждение ждет в самом конце.

Виид никогда не был настолько глуп, чтобы отказываться от хороших возможностей, но, в то же время, оставалось непонятным, когда и как эти возможности раскроются. Он распрощался с горничной и вернулся в магазин скульптур.

- А, мастер Виид, вам наверняка было нелегко справиться с моим заданием так быстро, я ценю это. Я вновь убедился, что было верным решением поручить вам его, - сказал владелец лавки.

Он заплатил Вииду вознаграждение за выполнение просьбы. Виид получил две серебряные монеты, что компенсировало ту монету, на которую он фактически был ограблен бардом. Когда он вернулся в Тренировочный Зал, то получил еще одну серебряную монету со словами благодарности от инструктора. Таким образом, в сумме Виид заработал пять серебряных монет. Его уровень так же возрос до третьего, а полученные очки характеристик он распределил поровну между ловкостью и силой.

'Почему бы не взять еще одно задание?', - спросил он себя. Виид поборолся с неожиданным искушением, но все же вновь взял в руки деревянный меч. К тому же те щедрые награды, что он получил на своем маленьком уровне, были связаны с тем, что подобные, неизвестные широкой общественности задания очень редки.

Глава 4. Виид Ужасный.

Цивилизация Версальского континента зародилась примерно один миллион и восемь тысяч лет назад. В те времена люди, эльфы, гномы и орки жили вместе. Проворные руки гномок принимали роды у орков. В детстве орков крестили эльфийские женщины, а человеческие женщины купали их. Четыре расы жили вместе, дополняя друг друга. Рейнджеры эльфов собирали фрукты с деревьев, гномские мастера создавали инструменты, а разведчики людей охотились вместе с воинами орков. Мир вокруг изобиловал опасными чудовищами и слабые объединялись вместе, чтобы выжить.

Орки, взрослевшие в два-три года, по натуре были отличными воинами. От рождения наделенные нечеловеческой силой и инстинктами, они поддерживали людей и эльфов. Орки претендовали на власть по праву сильных, поскольку никто из других рас не мог сравниться с их плодовитостью и боевыми умениями. Но когда люди открыли методы ведения сельского хозяйства, одомашнив животных и растений, они завладели цепочками снабжения и постепенно оспорили превосходство орков.

Эльфы, познавшие в единстве с природой магию элементов и магию духа, стали высокомерными и начали дистанцироваться от орков, считая тех дикарями.

Гномы совершенствовались в обработке металлов день за днем и создали новое поколение вооружений, при помощи которого могли выступать против орков.

Союз четырех рас распался из-за зависти и ссор.

Люди построили на богатых землях города и объединили их в королевства.

Эльфы ушли в Лес-без-Возврата, где сила духа и элементов увеличивалась, широко расширяя могущество их магии.

Орки рассеялись по пустыням и диким землям, там они охотились на зверей и тревожили цивилизованные поселения, следуя своим желаниям, наслаждаясь сражениями.

Гномы закопались в горы, добывая руду и оттачивая ремесла.

Неизбежно люди и орки спорили друг с другом из-за нехватки продовольствия, а эльфы и гномы возненавидели друг друга в вечной борьбе за превосходство над природой.

Такова история Версальского континента. Забытая история

четырех рас.

* * *

Слух о странном незнакомце, со скоростью лесного пожара разнесся по крепости Серабург. Говорили, будто некий безумный маньяк целыми неделями безмолвно избивает деревянным мечом пугало в Тренировочном зале.

- *бум* *хрясь*, - размахивал Виид в тишине деревянным мечом. Каждый удар, полученный пугалом, порождал тяжелый звук. Поначалу он довольствовался лишь тем, что ему удавалось слегка поцарапать пугало. По мере того, как сила и ловкость постепенно росли, удары мечом поднабрали силы.

- А он точно игрок?

- Думаешь, это живой человек? Маловероятно.

- Вы только посмотрите на него. Спорим, что нет.

- Неужели это НИП?

- Ну, если учесть его внезапное появление...

- Должно быть это НИП, связанный с заданием! - зажглись энтузиазмом глаза игроков.

Некоторые игроки стали предлагать Виду деньги и еду решив, что он дает задание и тем самым пытаясь добиться его расположения. Виид отвергал их подарки, опасаясь, что его сочтут попрошайкой, но они были настойчивы:

- Да ладно тебе, бери.

- Хочешь чего-то другого? Просто скажи и я найду.

- Посмотри, разве этот железный меч не лучше деревянного? Я могу отдать его, думаю он тебе понравится.

Они следовали за Виидом, надеясь, что он выдаст им особое задание. Впрочем, наверняка они не были уверены, Виид постоянно отрицал то, что он НИП и гнал их прочь, говоря, что они мешают его тренировкам. Как ни странно это только добавляло им уверенности.

- Он не принимает подарков.

- Кто может бить пугало не два-три дня, а четыре недели подряд?

- А они с инструктором большие друзья!

Инструктор, так же считавший других игроков помехой, был добр только с Виидом и даже делился с ним обедом каждый день.

Для публики Виид не выглядел человеком. Единственный способ отличить игрока от НИП - поймать тот момент, когда он выходит из игры. Поэтому Виид и вызывал у игроков сомнения.

Некоторые высокоуровневые игроки понимали, что Виид занимается повышением силы и других характеристик. Они

вежливо подходили к нему, зная точно, что он человек, но делали это с определенной целью:

- Приходи ко мне в клан, мы поддержим тебя и компенсируем затраты.

- Мы будем спонсировать тебя до сотого уровня. Предоставим все, что пожелаешь.

В других сетевых играх существовали кланы или гильдии и в Королевской Дороге они так же присутствовали, но в отличии от других игр цель у них была посерьезней. Император! Задачей каждого клана было возвести на престол Императора, своего человека, для того чтобы основать свою собственную империю на Версальском континенте и править всеми. Собирая каждый месяц налоги, феодалы и монархи могут строить в своих городах необходимые сооружения, такие как зернохранилища и кузницы, или потратить деньги на вербовку и обучение рекрутов.

Под руководством умелого правителя, экономика развивается, технология совершенствуется. Развитие технологий ведет к улучшению вооружения, производимого кузницами, а размер городов зависит от их безопасности и чистоты.

Улаживая национальные и региональные проблемы, налаживая дипломатические отношения с другими странами, тот, кто возглавляет общество, повышает свой авторитет как никто другой. Короли способствуют развитию городов на своих землях, привлекая под свою власть иммигрантов. Помимо внутренних забот есть и война.

Если и когда кто-то начинает войну, армии, созванные амбициозными королями, сталкиваются в битве друг с другом, управляемые генералами.

Мирные игроки, со своей стороны, ждут от короля мудрых и справедливых решений. Поэтому города с такими властителями становятся более зажиточными, торговля более динамичной, а это стимулирует игроков добиваться успеха в игре.

И все же Виид отклонял клановые предложения.

Сила увеличилась на 1
Ловкость увеличилась на 1
Живучесть увеличилась на 1
Слава увеличилась на 20
Здоровье увеличивалась на 100

Деревянный меч, не знавший передышек, замер в воздухе. Виид закрыл глаза.

'Я сделал это.'

Четыре недели игрового времени Виид упорно повышал свои характеристики в Тренировочном зале. К удивлению, он заработал немного известности, это никогда не помешает. Чем больше у тебя известности, тем ниже цены в продуктовых магазинах и кузницах, а НИПы в разговорах относятся к тебе с большим уважением.

- Отлично, мастер Виид, - сказал подошедший инструктор, все это время издалека он с удовольствием наблюдал за работой парня.

- Благодарю вас, сэр.

- Не ожидал, что вы зайдете так далеко, но вы к счастью обманули мои ожидания. Я горжусь вами.

- Я в долгу перед вами, уважаемый инструктор, за ваши наставления.

- Ха ха, верно, - искренне рассмеялся инструктор.

Он передал Виду меч.

- Что это за меч?..

- Он ваш. Этот меч - награда тем, кто смог пройти базовую тренировочную программу.

- Базовую...

Неожиданно Виида заинтересовал один вопрос. О том, что можно повысить характеристики, избивая чучело в Тренировочном зале, он узнал случайно, когда шерстил игровые сообщества, в одном форуме, принадлежащем парочке небольших кланов, он прочитал краткий комментарий. Поэтому и сосредоточился на развитии характеристик, прежде чем взяться за игру серьезно. На это у него были свои причины, хотя он и признавал, что тратить четыре недели на такое медленное развитие характеристик может казаться достаточно непродуктивным занятием. Другие игроки признавали, что они вместо этого скорее бы потратили меньше времени и раздобыли себе какой-нибудь предмет, повышающий характеристики.

'И все же, между повышением характеристик предметом и тяжелой тренировкой, повышающей базовые характеристики героя, есть разница. Большая разница.'

Предположим, что удача улыбнется вам, и вы найдете в своих странствиях хороший предмет, однако ваши базовые характеристики останутся теми же, независимо от того, какие предметы вы оденете. Предположим, вы развили базовый показатель силы до сорока, представьте, чему будет равна сила, если вы теперь наденете амулет, дающий +50 силы. Те характеристики, которые Виид развил в тренировочном зале, будут помогать ему прямо до самого конца игры.

- А вы знаете, сколько человек завершило базовую

тренировку? - спросил Виид, осознав смысл слов инструктора.

- В этом месте шестнадцать, - сразу ответил инструктор и добавил: - Материк огромен, мастер Виид. Я думаю, что суммарно в Тренировочных залах завершило свои базовые тренировочные программы тридцать восемь сотен чужеземцев. Насколько мне известно, никто из них не проходил базовую тренировку так быстро, как вы.

Тридцать восемь сотен человек! Глаза Виида яростно сверкнули.

'Тридцать восемь сотен потенциальных соперников!.'

- Вы сказали, базовая тренировка. А есть ли у вас тренировочная программа более высокого уровня? - спросил Виид, нарушая повисшую тишину.

- У нас нет, но есть в других местах.

- И где это?

- Я не знаю, где они расположены. Слышал, что туда попадали только те, кому было предначертано найти их. Для того чтобы приступить к следующему уровню тренировки, следует завершить базовый.

- Благодарю за информацию, уважаемый инструктор.

- Право не стоит.

Теперь Виид закончил с Тренировочным Залом, но когда он собирался уходить, инструктор окликнул его:

- Мастер Виид, что вы планируете делать дальше?

- Прошу прощения?

- В Логово Литварт планируют отправить экспедиционный отряд через неделю. Командир отряда - мой коллега. Его зовут Мидвэл. Если у вас сейчас нет других планов, почему бы вам не предложить ему свой меч?

Зачистка Логова Литварт.

Королевство Розенхайм за последнее десятилетие сильно пострадало от нападений многочисленных монстров. Король Сиодерн, справедливый и великодушный властитель Розенхайма, издал королевский указ, повелевающий Сиру Мидвэллу, выдающемуся рыцарю, исследовать Логово Литварт и уничтожить монстров. Уничтожьте монстров в Гнезде Литварт вместе с Сиром Мидвэллом и его солдатами.

Уровень сложности: E.

Условия выполнения задания: Задание будет провалено, если вы погибнете.

Любой другой игрок с радостью принял бы предложенную инструктором миссию.

В королевской армии Розенхайма множество вымуштрованных и хорошо тренированных солдат. Ориентировочно, средний уровень их пехотинца достигает тридцати, а уровень рыцаря превышает сто пятидесятый. В особенности почитают тех рыцарей, кто заслужил свое имя, их называют Титулованные Рыцари. Их уровни лежат в диапазоне от ста восьмидесяти до двухсот двадцати.

С таким отрядом можно вычистить любое логово без особых сложностей и Логово Литварт скорее всего не является исключением. В соответствии с исследованиями Виида, Логово Литварт заселено кобальтами, имеющими уровень в районе двадцатого и гоблинами, чей уровень колеблется в районе пятидесятого.

Все, что требовалось от Виида, присоединись он к отряду, выполняющему эту миссию, так это просто остаться в живых, причем не важно, будет ли он сам принимать участие в бою или нет. Инструктор в своей доброжелательности, предложил ему хорошую возможность, но Виид покачал головой:

- Извините, сэр.

Вы отказались от задания.

- Не может быть. Что тревожит вас, мастер Виид?

- Ничего, просто у меня все еще нет класса.

- О, Фрея, вы правы! Я действовал слишком опрометчиво. Приходите ко мне в любое время, и если у меня будет подходящее задание для вас, я дам вам знать.

Инструктор не только достиг двухсотого уровня, но еще и поддерживал связи с теми солдатами, которых он тренировал. Иными словами, у него была своя сеть связей в королевской армии. А достаточно скромное положение, которое он занимал, скрывало этот факт от общественности.

- Мастер Виид, - неожиданно спросил инструктор шепотом, - а вы уже решили, кем бы вы хотели стать?

- Я пока решаю. Наверное, схожу в гильдию знаний и спрошу, какой род занятий они могут мне посоветовать.

Гильдия знаний. Там дают советы игрокам на основе их характеристик и навыков.

На начальных стадиях большинство игроков идет одними и теми же путями, поэтому гильдия знаний разделяет их на две группы - боевые профессии (ближний бой и поддержка) и

ремесленные профессии, включающие торговцев. В редких случаях гильдия предоставляет скрытые классы, в очень редких случаях.

- Я рассказываю это вам только потому, что вы... человек, заслуживающий доверия, который отказался от такой бесполезной профессии как скульптор. Признайтесь, мастер Виид, жалеете ли вы, что не взялись за нож для резьбы?

- Конечно нет, сэр. Скульпторы... я ни за что не стану одним из них.

- Хм... Прежде я не говорил этого никому... и вы первый. Подойдите ближе.

Голос инструктора опустился до тихого бормотания. Он говорил шепотом прямо Виду в ухо. От орочьего дыхания инструктора у Виида пошли мурашки по коже, но он сдерживал отвращение:

- Вы ищите хороший класс, и я подскажу вам. Доводилось ли вам слышать о Родригесе Мудром?

- Да, сэр

- Нанесите ему визит. Он известен как Звезда Мудрости и его почитают, поскольку он знает обо всех вещах. Он скажет вам, какая профессия вам лучше подходит. И его совет будет лучше совета какой-то там гильдии знаний. Но...

- ?..

- Подвох в том, что Советник известный чудак. Плохо то, что никогда не знаешь, как это проявится. Он может зло подшутить, капризничать или упрямиться.

- ...

- Его не получится встретить лично обычным способом. Сначала он не пожелает слушать вас. Но если вы дадите ему это, он окажет вам услугу, один раз.

Вы получили предмет: Платок королевы Ивэйн.

- Благодарю вас, уважаемый инструктор.

- Не за что. Я чувствую ответственность за ваше решение, нельзя отрицать, что доля иных мечников тяжелей, чем доля лунных скульпторов. Я буду молиться Фрее, чтобы вы получили хорошую профессию. Опасайтесь Советника Родригеса. Он коварен, поэтому не говорите ему сразу, чего вы от него хотите, прежде чем он сам не заговорит с вами.

Когда Виид уже попрощался с инструктором и выходил из Тренировочного зала, к нему подошел высоченный человек. Этого гиганта звали Питон, бесстрашный воин с огромным мечом.

- Уже уходишь?

- Да.

- Хм... и что собираешься делать?

- Сначала выберу класс, а потом буду усиленно повышать свой уровень.

- Уверен, ты быстро доберешься до вершины. Не видел прежде в сетевых играх никого настолько стойкого, как ты! И хотя я горжусь своей силой воли, но ты вообще будто сделан из стали.

Питон был воином 288-го уровня. Когда он выучил новый навык, он направился в Тренировочный зал, чтобы испытать его. Но вот придя в зал, ему на глаза попалась толпа игроков, все они собрались, чтобы понаблюдать за Виидом. Питон тоже был любопытен. Кто-то путал Виида с НИПом, но когда Питон, затерявшись в толпе, услышал, что герой может повысить в Тренировочном зале свои характеристики, то принялся колотить чучело по соседству с Виидом. Сила, излучаемая массивной фигурой Питона, шокировала. В представлении участвовали еще несколько игроков, но Питон непроизвольно отвлек всеобщее внимание от Виида. За последнюю неделю Питон был единственным, с кем Виид разговаривал.

- Спасибо за комплимент.

- Как бы то ни было, я буду ждать. Того дня, когда мы вновь встретимся. Ты ведь не разочаруешь меня, правда?

- Ты будешь разочарован.

- Что?

- Своей слабостью. Я гораздо сильнее, чем ты можешь себе представить.

- А-ха-ха-ха, - во весь голос рассмеялся Питон. Поскольку уровень его превышал 280-й, он относился к сильнейшим игрокам и все говорили с ним уважительно. Виид заинтриговал его своими дерзкими ответами.

Глаза Питона сузились, и он сказал немного более серьезно:

- Я буду ждать этого.

- Береги себя, - попрощался с ним Виид и направился в поместье Родригеса Мудрого.

- Родригес Мудрый, Светоч Мудрости, искушеннейший в знаниях. Он подскажет мне, какую профессию выбрать, - говорил он себе.

* * *

Поместье Советника Родригеса располагалось в северной части крепости Серабург. Его охраняли солдаты, круглосуточно патрулирующие здание. Когда Виид подошел к воротам, два

солдата приказали ему остановиться.

- Стой! По какому делу ты пришел, незнакомец?

- Я пришел посетить Советника. Инструктор из тренировочного зала поручил мне передать кое-что для него.

- Мне очень жаль. Я понимаю, что у тебя к нему дело, но Советник не принимает никого настолько малоизвестного, как ты, - ответил солдат сухо.

- Но инструктор поручил мне лично передать Советнику один предмет.

- Это не мое дело. Думаешь, тебе разрешат посетить Его Высочество только потому, что у тебя будет что-то, что ты хочешь ему передать?

- ...

Попросту говоря, для того, чтобы попасть на прием к королю или аристократу, требуется впечатляющая репутация или Слава. Слава Виида была равна двадцати, слишком мало, чтобы попасть в поместье Советника.

- Раз так, могу ли я подождать здесь до тех пор, пока мне не будет позволено войти в поместье?

Вопрос Виида вызвал у стражников недоумение:

- Поясни, что ты имеешь в виду, путешественник.

- Я спрашиваю, не будете ли вы против, если я усядусь прямо тут на улице, для того, чтобы дождаться, когда мудрец выйдет?

- Нет, не будем, - сказал солдат и безразлично добавил: - Улица открыта для всех.

- Благодарю за разрешение, - слегка кивнул головой Виид.

- Не за что. Но...

- Что, простите?

- Я говорю это тебе потому, что ты знакомый инструктора: Советник часто не выходит из поместья неделями. Особенно если, нежелательный посетитель ждет за дверью, в этом случае он точно не высунется. Ты все еще хочешь подождать его?

Предание утверждает, что Лю Бэю пришлось трижды являться к Чжугэ Ляну, прежде чем молодой мудрец согласился его принять. Но потом благодаря своей выдержки и наставлениям мудреца, Лю Бэй стал ключевой фигурой при формировании новой династии в Китае. Вспомнив этот знаменитый эпизод, Виид кивнул.

- Да.

Присев напротив поместья, Виид принялся ждать появления Советника так, как будто тот мог появиться в любую секунду. Иногда он переговаривался со стражниками и быстро выяснил, что среди рядовых солдат инструктор пользовался большим

уважением. Однажды он мечтал о рыцарстве и теперь полностью подходил для того, чтобы получить его.

Тем временем опустилась ночь и в поместье Мудрого погас свет.

'Было бы глупо ждать, что я получу желаемое в первый же день. Он может сидеть там вечно.'

Виид считал бессмысленным следить за поместьем ночью, когда Советник спит. Он ушел оттуда и направился к воротам.

Лунными ночами сила монстров Версальского континента усиливается. Они становятся сильнее наполовину и приносят на тридцать процентов больше опыта. Это провоцирует игроков, не смотря на повышенную опасность, уделять ночным монстрам больше внимания.

В ту ночь Виид впервые покинул замок в поисках приключений. Здесь, на широком поле несколько игроков охотились на лис, кроликов и енотов. Все здесь были новичками, и Виид собирался присоединиться к ним.

- Так, есть ли у меня что-то, что можно использовать как оружие?

Он достал выданный ему инструктором железный меч и крепко сжал его.

- Окно характеристик предмета.

Крепкий железный меч.
Прочность: 54/54. Урон: 10-14.
Этот меч получают в награду те, кто завершил базовую тренировочную программу. Длинный меч широко используется на просторах Версальского континента,п оэтому его можно найти в любой кузнечно лавке.
Эффекты: Сила +10.
Ограничения: Сила 40+, Живучесть 35+.

Меч, выданный инструктором, был одним из лучших доступных Вииду вооружений. Он взмахнул им несколько раз, прочувствовав идеальный баланс и удобство.

Виид проверил другое оружие:

- Характеристики: Ножа для резьбы!

Нож для резьбы Захаба.
Прочность: 984/1000. Урон: 40-54.
Миниатюрный короткий нож для резьбы,

созданный специально для тонкой работы. Этот нож очень острый.

Эффекты: Повышает шансы нанести критический удар.

Нож резчика наносил больший урон, чем железный меч, но Виид выбрал последний. Он сделал это потому, что тот был длиннее, а значит поединок можно вести набольшем расстоянии. С ножом резчика в сражениях он чувствовал себя несколько неуверенно, железный меч лучше подходил для уничтожения монстров. Кроме того, нож резчика имел более высокую прочность и, следовательно, хуже ломался, поэтому стальной меч предоставлял больше возможностей для того, чтобы совершенствовать навык ремонта, полученный Виидом.

- Отлично. Думаю я готов начинать, - взмахнул Виид своим железным мечом. - Лисы, волки, еноты, берегитесь. Сейчас я буду вас убивать.

И уже он, было, собрался начать охоту...

- Простите, - кто-то беззвучно подошел к Виду и заговорил, - Вы один?

Повернувшись, Виид увидел прямо перед собой симпатичную девушку. Она носила хлопковую шляпу и голубоватую кожаную броню.

- Девушка, - сказал он себе.

- Да, я тут один, - понизил тон Виид.

- Хочешь поохотиться вместе с нами? У нас есть маг, клирик, лучник и монах.

Прежде чем ответить, Виид посмотрел ей за спину. Там стояли две девушки в робах и парень, который, как он полагал, был рейнджером. Когда он осмотрел их, то сразу понял, почему они позвали его присоединиться к их команде. Все эти игроки были 'хлюпиками', они носили ткань и кожу, использовали дальние атаки, и им не хватало танка, крепкого воина, того, кто защищал бы их.

'А это не плохое предложение. Это мой первый бой и возможно лучше начать его с командой. Всегда лучше перестраховаться, чем потом сожалеть', - решил он.

- Звучит неплохо, - с готовностью согласился Виид.

- Спасибо.

Виид быстро присоединился к группе.

- Рады познакомиться. Я Ирен, уровень семь, священник. Специализируюсь на навыках лечения и божественной защиты.

- Я маг шестого уровня, Ромуна. В основном имею дело с

Огнем.

Обе девушки представились, и теперь наступила очередь парня. Прежде чем заговорить, он с любопытством изучил лицо Виида.

- Я Пэйл, лучник шестого уровня. А ты серьезный парень, выходить в одиночку на ночную охоту.

- Ха-ха. А я Сурка, монах шестого уровня.

Они представились и назвали свои уровни, а теперь пришла его очередь.

- Зовут Виид. Уровень три.

- ...

Присутствующих охватил легкий шок.

- И чем ты экипирован? - спросил Пэйл, набравшись смелости.

- Все, что у меня есть, это вот этот меч.

- ...

Если собрать все, до последнего медяка, то у Виида было всего пять серебряных. Чтобы купить хорошую броню, а не какие-то обноски, требовалось тридцать серебряных. Поскольку Виид не выполнял стандартных заданий, то даже не заработал достаточно денег, чтобы купить кожаную броню.

- А твой класс?..

- Не решено, - ответил Виид, с сомнением покачав головой. Он чувствовал, что что-то не так, но пока точно не мог понять, что именно.

- Черт возьми! - выдохнул Пэйл. Выглядел он потерянно.

- Ну, я думаю, ты вправе не спешить с тем, чтобы определиться с подходящим тебе классом. Кстати, похоже, что ты охотился один. Ты здесь впервые?

- Да. Я новичок в играх виртуальной реальности.

- Понятно. И почему я не удивлен, услышав это?

Услышав честные ответы Виида, Ирен и Ромуна посмотрели на Сурку осуждающе. Их взгляды говорили, что она привела не того, кто им нужен. Уровень: 3, класс: неопределен. И даже более того, этот выглядящий потрепано парень - новичок в виртуальной реальности. Недостаток опыта часто бывает фатален в первом сражении: сначала вы нервничаете, теряете сосредоточенность, потом паникуете, и теряете свою жизнь. Именно в этом порядке. Они знали об этом, поскольку и сами уже прошли через это, будучи новичками. Животные на этом поле хорошо подходят для новичков из замка, но все же они относительно свирепы и сильны. В одиночку с ними трудно справиться.

- Вот так-так, похоже, что у нас тут небольшая загвоздка, - не зная, что сказать, уклончиво улыбнулся Пэйл

- Ну, тогда я покину вашу группу, если вы думаете, что я буду вам скорее обузой, чем помощником, - прямо сказал Виид, решив избавить всех от возникшего дискомфорта.

- Мне жаль, - поклонилась Сурка извиняясь, осознав свою ошибку. Теперь она видела, что он носил базовое снаряжение.

'Я думала, что он сильный, поскольку у него есть железный меч. Где же он раздобыл его? Выглядит очень неплохо...', - думала она.

Виид отошел от них и направился в поле в одиночку. Пэйл и Сурка чувствовали вину за то, что отказали ему.

- И что теперь? Ищем замену?

Замены здесь были повсюду. Чего на Версальском континенте было много, так это игроков, вот монстров, наоборот, на всех не хватало.

- Но мы ведь уже пожали ему руку.

- Если мы попробуем сражаться в команде, это ведь сработает, верно?

- Полагаю да, но...

- Давайте попробуем.

Они догнали Виида, который занимался тем, что пялился на прыгающих вокруг кроликов и енотов. Он не знал о монстрах основных вещей: как много урона они могут нанести и как они обычно действуют в атаке.

- Прошу прощения, если тебе все еще это интересно, то мы хотели бы, чтобы ты был с нами.

- У меня низкий уровень, если вы не имеете ничего против этого, то я с вами, ребята, - осторожно ответил Виид.

- Тогда все в порядке. Теперь мы в команде. Тебе не нужно рваться вперед, так что если тебя это устраивает, можешь стоять за нашими спинами.

Пэйл посоветовал Вииду оставаться в укрытии вместо того, чтобы принимать активные действия в охоте, потому что, по его мнению, тот был абсолютным новичком.

- Вы уверены на счет этого?

- Да. Когда твой вклад в общие действия меньше, чем у остальных, ты получаешь меньше опыта, но, не смотря на это, твоя задача сейчас стоять в стороне и повышать уровень. Вот смотри, хотя между шестым и третьим уровнем, кажется не такая уж и большая разница всего в три уровня, но она на самом деле велика. Если на третьем уровне ты вложишь все характеристики в силу, у тебя ее будет двадцать пять. А у меня сейчас сорок. Добавь к этому десять бонусных очков при получении профессии и разница между тобой и мной становится еще более заметной.

- ...

Пэйл опустил еще и то, что за получение профессии дают и другие вознаграждения, которые даже более интересны. Например, взять лучника вооруженного мечом и мечника, вооруженного тем же мечом. Мечник сможет причинить вдвое больше урона. С другой стороны, его стрелы будут делать меньше половины от того урона, который делал бы лучник. Поэтому для остальных, мягко говоря, разочарованием было то, что у Виида пока нет профессии.

- Теперь, Виид, вставай пока что позади и смотри, как мы будем убивать монстров. Когда заметишь подходящий момент, вступай в бой, делай удар и снова отходи. Ты поможешь нам уже тем, что отвлечешь их внимание на себя и запутаешь их.

- Понял, - кивнул Виид.

Все недопонимания были решены, и Виид присоединился к отряду, решив поохотиться на монстров вместе с ними. Это была специальным образом собранная группа, предназначенная для охоты на зверей рядом с замком. Его товарищи уже и без него занимались этим. Но дело было в том, что они начали чувствовать, что Сурке, слабо защищенному монаху, чья защита была основана на высокой ловкости, позволяющей уклоняться от атак, уже стало слишком опасно держать удары монстров на удачу. Именно поэтому они и искали танка, того кто будет принимать основной урон монстров.

* * *

- Проклятье!

Ан Хён-До, последователь Бонкчук Кумдо, одной из традиционных корейских школ меча, скривил губы в недовольстве. Сотни подростков и взрослых практиковали Кумдо в тренировочном зале, выкрикивая боевые крики или кихап, в терминологии Бонкчук Кумдо.

- Ачи!

- Ачи!

Ан мог прочувствовать выкрикиваемые ими в бою кихапы и свист их мечей. Когда ты достиг совершенства в мастерстве меча, ты можешь услышать в звуке подсказки о том, на какой стадии в Кумдо находится ученик. Ан считался лучшим мастером Кумдо, известным во всем мире, он четырежды получал титул Мирового Чемпиона Меча. Когда Ан достиг зрелого возраста, он открыл свой собственную школу и посвятил свое время и энергию тренировкам следующего поколения воинов Кумдо. Он каждую секунду носил с собой меч, не расставаясь с ним ни на секунду.

- Я так и не нашел никого достойного. Нужно было

тренировать того парня правильно, когда он еще был здесь. В нем было что-то... что-то, что могло превзойти мой талант. Плюс у него был характер и железная воля...

Еще недавно Ан был доволен тем, что имел много умелых учеников, достаточно талантливых, чтобы получать медали в Мировом Чемпионате Меча, который проводился каждые четыре года. Но, однажды, сложившееся отношение мастера к жизни перевернулось с ног на голову.

* * *

Год назад.

Парень двадцати лет пришел в школу Ана.

- Здравствуйте, я Ли Хэн. Я пришел сюда потому, что говорят, что это лучшая школа.

- Сынок, ты вообще держал раньше меч?

- Нет сэр, и именно поэтому я пришел сюда.

- Верно, ты должен научиться этому. Учись и учись до тех пор, пока не поймешь общую картину того, как все устроено в этом искусстве, и тогда мы продолжим этот разговор.

Ан считал, что на этом история закончилась, и выкинул парня из головы. Затем, одним утром, он увидел Хэна размахивающего мечом в лучах восходящего солнца. Хэн махал мечом часами. Его дыхание было скоординировано с движениями, и меч издавал прекрасный звук. Он уже превзошел ту стадию, которую новичок мог достичь за эти несколько месяцев. Ан позвал своего младшего инструктора и спросил его о Хэне, который, как оказалось, добился всего этого, тренируясь безостановочно:

- Что касается этого ученика, он просто одержим. Я не видел никого более одержимого тренировками, чем он.

- И насколько парень одержим?

- Как только он берет в руки меч, то больше никогда не выпускает. До тех пор, пока мы сами не отнимаем его.

- Вам пришлось забирать у него меч, чтобы остановить его?

- Да, мастер. Если его оставить одного, он будет махать мечом, пока не выбьется из сил. В первый день, когда он появился в школе, он продолжал махать мечом даже тогда, когда его руки уже были затерты до крови.

- Он зашел настолько далеко...

- Да, мастер. И то же самое случилось на второй день. Он мирился с болью от окровавленных ран до тех пор, пока не сформировались мозоли. У него крепкая хватка, а руки тверды как камень. Так что неудивительно, что он так быстро достиг

такого уровня.

- Он поразителен!

Ан избрал Хэна своим преемником, но не говорил ему об этом. Талант и работа. Ученик имел обе добродетели, но что действительно захватило разум мастера, так это его глаза. Когда Ан обучал своего будущего преемника дуэлям, его глаза светились чем-то особым. Это была жажда боя, которую обычный человек, выхолощенный цивилизацией, не мог развить в себе. В Хэне Ли жажда боя сияла невероятно сильно.

Это было все еще временем испытаний. Ан считал, что рано рассказывать Хэну о своих планах, что это может поставить под угрозу его развитие. Поэтому мастер внешне относился к ученику довольно равнодушно, побуждая его различными способами и наблюдая за его развитием издалека.

А потом, в один из дней, Хэн перестал приходить в школу.

* * *

Настоящее время.

- Эх, - глубоко вздохнул Ан, - интересно, чем он занимается сейчас? Надо было сделать его своим преемником, когда была возможность.

* * *

Стоя за Пэйлом, Виид наблюдал за боем из безопасного места.

- Ирен, помогите мне!

- Поняла! Огненный шар! - отозвалась Ромуна

Божественная сила ведет нас к победе. Благословение!

Пока монахиня Сурка сражалась с лисой в ближнем бою, Ромуна, Пэйл и Ирен вели огонь сзади. Они приняли эту стратегию потому, что у Сурки седьмой уровень, самый высокий из всех, а у остальных была слабая защита и относительно мало жизней.

Лиса перемещалась мягко с одного места на другое. Она уклонялась от кулаков Сурки, получая совсем мало урона, а удары ее хвоста, которым она могла внезапно закрутить вокруг себя, иногда были достаточно опасны, чтобы держать Сурку на расстоянии.

Сурка постоянно балансировала на грани, у нее оставалось мало здоровья и сил. В этих случаях Ирен быстро отлечивала ее, чтобы восстановить запас здоровья и сил, а остальные атаковали лису, отвлекая ту на себя.

'А они неплохи.'

Командная работа квартета была выдающейся. Они не бросались за дешевыми вещами и не ссорились по мелочам. Виид подозревал, что слаженная работа членов его отряда уже отточилась когда-то раньше. Возможно, они играли вместе в другую сетевую игру до того, как пришли в Королевскую Дорогу. И все же охота на лису пятого уровня заставляла их попотеть. Еноты и кролики не вызывали сложностей и Сурка могла с ними справиться в одиночку. Но лиса, мягко говоря, была сильной. Виид быстро понял, что в своей охоте его отряд делал основной упор на лис.

Он некоторое время наблюдал за происходящим сражением, пока не решил, что увидел достаточно. Виид острым взглядом подметил все основные шаблоны в движениях лис и Сурки.

'Это проще, чем я думал.'

Они превосходили своего врага в соотношении четыре к одному. Как он видел, лиса двигалась медленно и предсказуемо. Он следил за ее движениями, пока не уверился в этом в достаточной степени. И тогда он сжал железный меч и вышел из укрытия.

- Осторожнее, мастер Виид, - улыбнулась Сурка подошедшему к ней Вииду.

- Ага, - коротко ответил он.

Они вновь взялись за лису.

- Я собираюсь первой привлечь ее внимание, мастер Виид, а ты атакуй позже, когда она уже будет выглядеть практически мертвой.

Сурка ударила лису, та рефлекторно прыгнула на нее. Ромуна, Пэйл и Ирен принялись закидывать новую жертву различными снарядами, как магическими, так и материальными. Когда здоровье лисы опустилось до одной трети, Виид скользнул вперед.

Прежде у него было мало опыта в сражениях в виртуальной реальности, но он был знаком с реальными боями на мечах, благодаря сотням дуэлей. К тому же он бил пугало десятки тысяч раз. Железный меч прочертил яркий сияющий след в воздухе за долю секунды. В конечной точке яркого полукруга находилась лиса. Виид рассчитал момент атаки настолько точно, что лиса даже не успевала начать уклонение от удара.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР!

Появилось видимое только Вииду окно с сообщением.

'Критический удар!'

Подобное происходило только тогда, когда наносимый урон удваивался вследствие успешной атаки, в результате безупречного расчета.

Лиса была разрублена пополам и исчезла во вспышке, после нее осталось два предмета - мясо и лисья шкура.

Из мяса можно приготовить стэйки на огне, а лисья шкура один из самых широко применяемых в изготовлении одежды материалов. Процесс подобного производства требует соответствующих навыков. Новички редко учат такие навыки как готовка или портняжное дело, и чащи всего судьба подобных предметов - оказаться на прилавках бакалейных лавок.

- Отличное движение! Новичкам везет.

Улыбаясь, Сурка подобрала вещи. Пэйл и Ромуна, которые готовили наиболее опасные заклинания на случай контратаки, тоже радовались успеху своего нового товарища.

- Виид, мы распределим трофеи между всеми, как только закончим охоту.

- Хорошо.

- Тогда я пойду, приманю другую лису. Будьте готовы.

- Хорошо, приведи нам еще одну лису с хорошими трофеями.

- Эх, если бы это от меня завесило, - комично проворчала Сурка. Она ударила бродившую поблизости лису, привлекая ее ближе.

- Огненный Шар!

- Благословение. Исцеляющая Длань.

Сурка вступила в тяжелый бой, поскольку лиса двигалась быстро. Пэйл и Ромуна безостановочно изматывали лису. Меч Виида пришел в движение, когда у лисы оставалось сорок процентов здоровья. Меч выпорхнул из ножен и ударил лису подобно молнии.

Свист

На этот раз лиса не оставила никакой добычи, хотя обычно трофеи с обычных лис и не отличались особой ценностью.

Когда взялись за третью лису, меч Виида пришел в движение, когда у той оставалось половина здоровья. На этот раз не произошло критического удара, и лиса выдержала первый удар Виида. За первым ударом слитно последовал второй. На этот раз от убитой лисы остался один предмет.

- Что?

- Это выглядит странно.

- Теперь мы бьем лис быстрее.

- Они практически всегда умирают от атак Виида, -

заметили закономерность товарищи, убив еще несколько лис.

С тех пор, как Виид присоединился к группе, темп с которым они убивали лис, поднялся. Как только он вынимал меч, лисы неизбежно умирали. Они исчезали в серой вспышке в тот самый момент, когда Виид взмахивал мечом.

- Ну ничего себе! - разинул от удивления рот Пэйл и пока закрывать его не собирался, поскольку Виид убивал лис так быстро, что рядом монстров совсем не осталось и Сурка теперь уже занималась тем, чтобы приводить лис из далека.

Даже когда Пэйл переставал стрелять из лука, темп охоты практически не замедлялся. Подобная необъяснимая для других товарищей Виида ситуация была связана с его характеристиками. Изначально, после активации аккаунта, Вииду дали десять очков силы, плюс сорок он получил в Тренировочном Зале. Очки характеристик, которые он получил за два уровня, он поровну вложил в силу и ловкость. В результате его сила и ловкость равнялась пятидесяти пяти, а живучесть пятидесяти. Помимо этого Виид получил еще десять очков силы от своего железного меча. Чтобы добиться такой силы, просто повышая уровень персонажа, нужно добраться до одиннадцатого уровня, при этом вкладывая в силу все очки.

Помимо этого, ловкость, живучесть, сила воли и запас жизненных сил Виида значительно превосходили его текущий уровень. Для того чтобы дополнительно развить еще и эти характеристики до его уровня, требовалось еще восемь-девять уровней.

Третий уровень Виида соответствовал среднему воину 30 уровня.

Еще большим сюрпризом было то, что за четыре недели избиения пугала, он развил мастерство меча до четвертого уровня, что преобразовывалось в сорокапроцентное повышение урона, наносимого врагам. Текущий уровень владения мечом Виида равнялся четырем плюс 98 процентов, т.е. до пятого оставалось 2 процента. Когда он достигнет пятого уровня, сила атаки увеличится до пятидесяти процентов. И, наконец, тот меч, который Виид получил от инструктора, для его уровня считался чем-то вроде мощного предмета роскоши.

Подводя итог, лиса Вииду не соперник.

- Этот меч должно быть какой-то уникальный, - сразу же заподозрил Пэйл. Другого объяснения неестественной силе Виида у него не было.

Они всё еще оставались новичками, поэтому не видели и того, что Виид умел правильно выбирать момент атаки. В сражениях в виртуальной реальности, которые основаны на

реальных движениях, тот, кто достиг совершенства в боевых искусствах, очевидно, действует эффективнее остальных. Виид использовал те техники меча, которые он изучал в течение целого года тренировок, вплоть до малозаметной нетренированному глазу правильной работы ног. Вместо этого они посчитали, что у Виида уникальный меч.

- Отлично, - радовалась Сурка, заманивая лис одну за другой.

Виид крепко сжимал железный меч. Его воодушевляло то, что те техники работы с мечом, что он изучил и опробовал, оказались полезны.

'Я не потратил этот год зря', - мысленно кричал Виид. - 'Сейчас!'

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР!

Многие атаки Виида становились критическими. Он предсказывал, как будет двигаться лиса, и бил точно в это место. Его годовая тренировка, потребовавшая не мало пота и крови, теперь приносила плоды

- Ачи! Ачи! - отрывистые боевые крики вырывались из его уст. Он погрузился в свою собственную битву, контролируя взглядом лис и беспощадно разя мечом.

Ирен и Ромуна хихикали, наблюдая за тем, как комично Виид действовал, при этом выглядя настолько серьезно. Внезапно, лапа лисы оцарапала ему грудь.

- Исцеляющая Длань.

Грудь Виида сверкнула белым, а затем он понял, что даже до того, как он получил божественную помощь, количество его здоровья падало минимально.

- Должно быть... - Виид позвал Сурку, которая собиралась приманить очередную лису, - Сурка.

- Да, Виид?

- А сколько у тебя здоровья?

- Сто пятьдесят, а что?

- Да так, просто интересно.

Лиса наносила максимум пятнадцать очков урона. У Виида не было защиты, и поэтому он получал полный урон, но жизней у него было больше семисот.

- Сурка, давайте теперь я буду брать лис на себя?

- Ты уверен, что справишься?

- Ага. Так что продолжайте приманивать лис. Ромуна и Ирен не могут отбегать слишком далеко из-за низкого запаса

выносливости. Пэйл, ты можешь стрелять в тех лис, что вдалеке, чтобы приманить их сюда? - за короткое время Виид уже занял место лидера отряда.

- Конечно.

- В таком случае, Пэйл, пожалуйста, помоги Сурке приманивать лис.

Виид перемещался из стороны в сторону. Когда Сурка отбегала назад, получая урон от лисы, он быстро убивал ее. Те лисы, которых приманивали стрелы Пэйла, мгновенно умирали в серой вспышке от ударов его меча.

Виид получил четвертый уровень и вложил все очки в ловкость. Чем выше ловкость, тем проще уклоняться от атак врагов и выше шанс ударить их, т.е. она напрямую связана с уклонением и точностью. Поскольку великолепно подходящий для новичков железный меч Виида, давал добавку к силе, то он смело вложил пять очков в ловкость, вместо того, чтобы повышать силу своего героя

Веселье продолжалось, воодушевленные быстрым темпом, Ромуна и Ирен не верили в подобную удачу. У них никогда не было такой фантастической охоты.

- Сурка, приведи сюда больше лис

- Так точно. Можешь полностью сконцентрироваться на уже заманенных, а остальное доверь нам.

- ОК.

Сурка и Пэйл занимались только тем, что приманивали лис. Если бы Виид охотился в одиночку, то ему пришлось бы бродить по окрестностям в поисках монстров и часто отдыхать, восстанавливая запасы жизненных сил, когда они заканчивались. Вместо этого, его группа теперь предоставляла ему и добычу и священника, что, несомненно, повышало темп охоты.

'Теперь я вижу отличие от одиночной игры.'

В те времена, когда Виид играл в Землю Магии, он всегда сражался в гуще монстров. Обычно он заходил в подземелье, наполненное монстрами и сражался так, как сам того хотел. Он сидел в игре днем и ночью до тех пор, пока у него не кончались травы и зелья. В инвентаре оседало столько вещей, что это мешало двигаться. Монстры подстерегали его повсюду, окружая со всех сторон. Но Виид не отчаивался, просто убивал одного за другим, пока его полностью не окружал и он не погибал.

Игра в группе сильно отличалась от того, к чему Виид привык. Оны была более эффективной и гораздо веселее.

Вскоре их стратегия дала обратный эффект.

- Ай! - Сурка сделала смертельную ошибку.

При попытки приманить еще одну лису, она случайно

привлекла внимание волка.

- Убегайте все! - кричала она на бегу.

- Рррр, - волк гнался за Суркой, из его чудовищной пасти капала слюна.

Пока остальные растерялись, волк непрерывно атаковал Сурку, он двигался быстрее лисы и легко нагонял ее. Ситуация выглядела безнадежно.

- Я спасу ее, вам всем нужно бежать. Силой Священного Духа, восстанавливаю ее здоровье. Исцеляющая Длань!

Ирен подавила желание бежать, спасая жизнь, и призывала Исцеляющую Длань одну за другой, восполняя быстро уменьшающееся здоровье Сурки.

- Проклятье! - после секундной нерешительности, Пэйл начал стрелять в волка из лука

Один выстрел, два, три. Как только он накладывал стрелу на лук, он сразу стрелял. Множественные выстрелы, его основной навык, летели в волка, но тот даже не вздрогнул.

Теперь, после того, как волк опознал весь отряд, как своего врага, он нападет на Пэйла или Ирен после того, как покончит с Суркой. Тогда что же предпринять Виду?

Он сжал железный меч и шагнул вперед.

'Смогу ли я сделать это? Почему бы нет?'

На первый взгляд, клыки и когти волка выглядели устрашающе. Виид не сомневался, что вместо того, чтобы бить лапой, волк попытается накинуться на него всем весом и укусить.

- Давай-ка сначала справься со мной, - сказал Виид, вставая у волка на пути.

Виид не ждал, что волк поймет то, что он сказал, но волк перевел свои глаза на него, будто инстинкты подсказывали монстру, что перед ним появился наиболее опасный противник.

- Рррр, - оттолкнулся волк от земли, прыгая прямо на Виида.

Тот быстро откатился в сторону, уходя из-под прыжка волка, и взмахнул мечом. Зубы волка слегка оцарапали горло Виида. Одна только эта царапина отняла у него восемьдесят очков жизни.

- Виид, беги! У меня закончилась мана и поэтому я не смогу помочь тебе лечением, - закричала Ирен.

- Вот это да, что же это за священница, которая не знает, как тратить свою ману? - спросил он сам у себя.

Поскольку Ирен занималась исключительно лечением, она должна сохранять определенный запас маны на случай непредвиденных осложнений. В противном случае, кто-то мог погибнуть или хуже - могла погибнуть вся группа.

Когда Виид пришел на помощь Сурке, он полагал, что в

Ирен осталось что-то в запасе. К его ужасу, все, что чем она теперь могла помочь, будучи священницей, это лишь добрым словом.

Сложившееся затруднительное положение не оставляло Виду времени, чтобы осуждать ее. Волк зарычал. После нескольких последних огненных вспышек от Ромуны, никаких больше магических снарядов сзади не прилетало. По-видимому, у нее тоже закончилась мана. Один только Пэйл продолжал стрелять из лука с расстояния. У волка шла кровь, но бесполезные атаки Пэйла только усиливали ярость зверя.

- Ну давай, тварь! - встал Виид напротив волка, взмахнув мечом.

Волк завыл, рявкнул и прыгнул на него. В это время поза и движения Виида радикально изменились. Его ноги приросли к земле, а талия и плечи перекатились вперед и назад. Подобно бризу, Виид уклонился от волка, пропуская его мимо.

- Будет глупо, если я здесь умру.

Виид мог предсказать следующее движение волка, а одно единственное ранение это не то, чего стоило бы особо бояться.

'Я смогу победить его.'

Виид ослабил хватку меча, что-то задумав. Волк взвыл от боли. Даже не смотря на то, что Виид пожертвовал силой удара ради более высокой скорости, урон, наносимый мечом, был существенным.

- Черт возьми! - Виид так же получал повреждения каждый раз, когда волк кидался на него лапами. Его здоровье опустилось с семи сотен до двухсот. Он обливался своей собственной кровью.

- Извини, Виид! Я не могу попасть в него, он движется слишком быстро!

Низкой ловкости Пэйла не хватало, чтобы попадать по волку, который двигался как удар молнии.

- Я тоже буду драться, - подошла Сурка к Виду. Она уже получила ранения, когда убегала от волка, и теперь у нее было меньше половины здоровья.

- Нет, послушайте, - запинаясь на трясущихся ногах, ответил Виид. - Вам надо сейчас бежать в безопасное место, пока я еще могу вас прикрывать.

- Но...

- Это единственный шанс. Давайте!

Пэйл и Сурка переглянулись, но не сдвинулись с места.

- Дураки, - пробормотал тогда Виид мрачно. - Какой смысл жертвовать собой ради незнакомца?

Пэйл едва сдерживал слезы. Фактически, Виид мог избежать смерти, если бы он захотел. Ему вполне по силам было обогнать

волка и добраться до ворот крепости, где стражники смогут защитить его от угрозы. Вместо этого, Виид вышел вперед, сжал меч, не отступая ни на шаг, и отвлекал волка ради своих товарищей, которых он впервые встретил всего несколько часов назад.

- Виид.

Глаза Сурки увлажнились. Она по натуре чувствительная и чистая была глубоко тронута героическим поступком Виида.

- Если вы хотите остаться, так тому и быть, - твердо сказал Виид, глядя на волка. - Я сделаю все что могу, чтобы справиться с тварью. Но когда я умру, вы должны сразу же убираться отсюда.

- Да.

- Пообещайте.

- Хорошо.

Сурка и Пэйл разошлись в стороны, образуя сцену и Виид продолжил кровавый бой с волком, который по-прежнему представлял серьезную угрозу.

Здоровье Виида опустилось до ста пятидесяти и затем сразу же до семидесяти. Железный меч продолжал промахиваться по волку на считанные миллиметры. Сам волк истекал кровью настолько сильно, что, казалось, лишь один удар может покончить с ним, но пока что у Виида не получалось нанести этот удар.

Ирен и Ромуна осознали, что здоровье Виида опустилось до угрожающей жизни отметки, ниже десяти процентов. Сердца Пэйла и Сурки сжались, вдвоем они пытались отвлечь внимание волка, но тот знал, что именно Виида нужно убить в первую очередь и игнорировал более слабых игроков.

Еще один удар волка и Виид умрет. Если Виид умрет, он потеряет некоторые вещи из инвентаря, один или два уровня и на целые сутки ему будет запрещен доступ в Королевскую Дорогу. И все потому, что Виид решил пожертвовать жизнью ради незнакомцев.

Волк зарычал, чувствуя превосходство над своим главным врагом. Когда он кинулся на Виида в прыжке, пытаясь нанести завершающий удар, меч Виида, который прежде промахивался, наконец, пронзил волку грудь.

Перед глазами Виида появился каскад сообщений.

Вы получили новый уровень!

Повышен уровень: Мастерство Меча [5].
Повышает силу атаки мечом на 50%.

Повышает скорость атаки мечом на 15%.

Навык: Вы получили новый навык, Техника Секущего Ножа.

Он получил так много опыта за волка, что уровень повысился до пяти.

Виид покачал головой, несколько удивившись.

'Что еще за техника секущего ножа? Окно навыков!'

Идентификация (Уровень 1, 0%): Позволяет вам узнать истинную ценность неизвестных вещей.
Потребление маны: 30.

Скульптура (Уровень 1, 0%): Позволяет вам наносить гравировку или вырезать по различным типам материалов. Произведения высокой художественной стоимости могут стоить целое состояние, и позволяет легче завоевать девичье сердце.

Ремонт (Уровень 1, 0%): Позволяет вам чинить оружие и броню. На уровнях выше 5-го уровня можно ковать оружие и снаряжение.

Ремесло (Уровень 1, 0%): Оказывает дополнительные эффекты на различные ремесленные навыки и на мастерство меча.

Мастерство Меча (Уровень 5, 0%): Увеличивает силу атаки и точность ударов мечами.

Техника Секущего Ножа (Уровень. 1, 0%): Позволяет вам рассекать невидимое, неосязаемое.

Техника Секущего Ножа (Уровень 1, 0%):
Позволяет вам рассекать невидимое, неосязаемое.
Потребление маны: 50 в секунду

Легенда утверждает, что Великий Мастер Захаб случайно открыл путь истины, когда он изучал скульптурное искусство. Он

понял, что скульптура это искусство преобразования всего сущего по воле скульптора. Секретная техника Захаба была передана его последователю.

Виид изучил окно навыков и неверяще покачал головой.

'Чтобы понять, что это, черт возьми такое, мне придется испытать Технику Секущего Ножа на практике. Она слишком сильно потребляет ману. На моем уровне я не продержусь дольше двух секунд.'

В любом случае, волк умер. Виид упал со стоном на землю, его лицо было неестественно бледным. Тогда Пэйл, Ирен, Ромуна и Сурка подбежали к нему.

Первое, что сказал Виид при их приближении:

- Сурка, ты в порядке?

- Виид, - Ромуна и Ирен были на грани того, чтобы разрыдаться. Сурка же уже рыдала в три ручья. Пэйл, единственный кроме Виида мужчина, не находил слов, охваченный эмоциями.

Если здоровье героя опускается ниже десяти процентов, то он скоро умрет. Через минуту Ирен восстановила часть своей маны и наложила на Виида Исцеляющую Длань, вырывая его из лап смерти.

- Благодарю, Ирен.

- Не за что, Виид, - взгляд Ирен потеплел, это было знаком того, что она начинала влюбляться в него. То же самое можно было сказать про Ромуну и Сурку. Более того, к его удивлению, Пэйл стал общаться с ним с большим уважением и восхищением, которого лучник не показывал прежде.

- Давайте продолжим, - предложил Виид, когда почувствовал себя лучше

- Ты в порядке?

- Ага. Чувствую себя хорошо, - ответил Виид, закатывая рукав и демонстрируя мускулы.

Сурка больше не повторила своей ошибки. Группа под руководством Виида, поставила потрясающий рекорд, набив шестьдесят лис за следующие четыре часа.

Ромуна, Ирен, Пэйл и Сурка все повысили уровень, так же как и Виид, который добрался до шестого уровня.

Виид вложил все очки характеристик в ловкость.

- Фух, хорошо, - сказала Ромуна, сильно устав, поскольку она истощила себя, постоянно расходуя ману.

- Сейчас нам пора уходить. Утром надо идти на занятия.

- Нам нужно будет собраться и снова поохотиться вместе. Ты ведь здесь будешь завтра, не так ли? - спросила Ромуна Виида и

он слегка кивнул.

- Можно добавить тебя в список друзей? - спросила Сурка.

Пэйл и Ирен ухмылялись.

- Ага, - Виид добавил их в свой список друзей и попрощался.

- Это твоя доля.

Виид получил три серебряных после того как они разделили добычу.

Когда они ушли, он продолжил охотиться на лис. Вот почему он не любил играть в группе. Ты только разогрелся, а все уже уходят.

До рассвета Вииду оставался час, и было время поохотиться на монстров. Он не обращал внимания на слабых противников, таких как еноты или лисы и покинул границы крепости, зайдя в лес, где по слухам волки скрывались за каждой тенью.

Появилась стая волков, они, пригнувшись, подобрались к бродившему в одиночку Вииду, их глаза блестели от восторга.

Игровая система Королевской Дороги разрешала монстрам повышать уровень в постоянных столкновениях друг с другом или убивая игроков, вот и волки жаждали найти легкую добычу. Но когда волки взглянули Вииду в глаза, они инстинктивно съежились.

- Эти глаза...

- Человек не считает нас за врагов...

- Он рассматривает нас как опыт.

- Много опыта. Хорошие трофеи. Вот, что он хочет от нас.

Волки видели намерения Виида, хуже того, его жажда битвы заставила отступить в страхе. Они тут же развернулись к нему хвостами и дали деру.

- Да как вы посмели!

Железный меч не знал пощады, а Виид не знал, что такое честный бой. Он открыто бил в спины отступающим волкам, зажимал их в угол и убивал всех и каждого из них.

- Ну давайте, ублюдки!

Каждый раз, когда меч рассекал воздух, очередной волк терял надежду на жизнь. Быстро и беспощадно.

Необычные техники владения мечом Виида пугали волков. Так почему же он тогда едва смог справиться с одиноким волком, когда его друзья были рядом? Он сделал свой последний удар, убивший волка, балансируя на грани неизбежной смерти. По мнению его отряда, это была удача.

Оставим эту загадку за Виидом.

Он закончил охоту на волков, как только взошло утреннее солнце. Оставил поле боя и отправился к поместью Советника Родригеса.

Глава 5. Девочка, забывшая слова.

- Черт, снова этот день! - наступило утро, а Хэн уже чувствовал себя плохо.

Парламент Южной Кореи, более предусмотрительный чем Сама Предусмотрительность, выпустил бесполезный закон, который прозвали Никто Не Забыт. Основной целью его разработки была попытка избавить общество от изгоев и неудачников. Весь этот идиотизм основывался на идее, утверждавшей, что те, кто рожден и воспитан в сложных жизненных условиях, повышают процент жестоких преступлений и разводов. В соответствии с законом, все граждане Кореи двадцати лет и старше, чье прошлое было не слишком благонадежно, должны были время от времени посещать психиатра и проходить проверку психики. Хэн попадал под него, поскольку потерял родителей в детстве, а в юности его преследовали ростовщики.

Хэн направился в Центр Социальной Реабилитации 'Величие Общества'.

'Чувствую, будто оказался в шестидесятых. Величие Общества, ну и глупость.'

Недовольно бормоча, Хэн вошел в центр реабилитации. Имя обещало романтически-украшенные интерьеры. Приемную заполняли двадцатилетние корейцы, явившиеся пройти медицинские тесты в соответствии с Законом о Социальной Непригодности, так что ему пришлось потратить еще час, ожидая своей очереди на регистрацию.

- Здравствуйте, я Хэн. Я здесь, чтобы пройти психические тесты в соответствии с законом 'Никто не Забыт'.

- Понятно. Пожалуйста, заполните эту форму, - передала Хэну лист бумаги сестра в белом халате.

- Что это?

- Мы проведем полный анализ вашего психического здоровья, основываясь на тех ответах, что вы дадите. Если он покажет, что вы относитесь к категории социально непригодных, вам прикажут явиться в центр, где вы будете проходить регулярное лечение. В этом случае правительство выплатит вашей семье месячную компенсацию.

Бесчеловечный закон. Правительство не сделало совершенно ничего для того, чтобы поддержать обездоленных, которые удостоились тяжелого детства, тех с которыми плохо

обращались родители или тех, кого выгнали из школы. Теперь они должны были мириться с различными ограничениями, если хотели стать студентами после школы. Хуже того, теперь они не могли работать на государственных работах. Война с терроризмом предложила хорошие оправдания для того, чтобы отделить малоимущих от богатых.

- Хорошо, мэм.

Хэн просмотрел форму и быстро ее заполнил. Ручка не отрывалась от бумаги. Хэн многие годы обдумывал эти вопросы, поэтому ответы лились прямо из его сердца.

- Я закончил. Можно уходить?

- Конечно. Возьмите, это покроет ваши дорожные расходы.

Хоть в этом правительство оказало скромную поддержку. Хэн забрал монеты и покинул больницу. Тем временем, его анкета вызвала обсуждение у психиатров Центра.

* * *

Ча Юнхи, доктор психиатрических наук смеялась до упаду. Тот факт, что она, получившая прозвище Снежная Королева благодаря своему отношению к работе, беспечно смеялась на публике, казался чем-то невероятным для окружающего персонала.

- Она, наконец, добилась успеха в общении со своей любимой пациенткой?

- Полагаю да. Для нашего доктора нет ничего невозможного.

Доктор Ча эмигрировала в молодости в США с родителями, которые работали дипломатами. Она закончила с отличием Гарвард в двадцать, а докторскую получила, когда ей исполнилось двадцать три. Красивая и образованная, но гордая девушка, - к слову ее гордость уже стала темой для многочисленный пересудов, - прежде она никогда не вела себя подобным образом.

В конце концов, старшая сестра решилась на свой страх и риск спросить:

- Доктор Ча, что такого смешного?

- Вот, посмотрите.

Продолжая смеяться до слез, доктор Ча отдала старшей сестре то, что держала в руках. Это был лист бумаги, с вопросником, который кто-то заполнил, проходя тесты связанные с законом 'Никто Не Забыт.'

Семь коротких вопросов и таких же коротких ответов.

Анкета.

Имя: Ли Хэн.

1. Как вас зовут?
Ли Хэн.

2. Какая у вас профессия?
Великий злодей, угроза мировому порядку.

3. Чем вы занимаетесь?
Заполняю эту анкету.

4. Назовите три самых выдающихся, самых важных вещи, которые вы совершили в жизни.

Получил максимальный уровень в Земле Магии. Играл онлайн 204 часа непрерывно, не прерываясь на сон или еду. Продал свой аккаунт.

5. Что вы думаете о людях у власти?
Почему бы нам не экспортировать их в Китай или Японию?

6. Когда вы осознали свое социальное положение?
После того, как посмотрел 'Планету обезьян'.

7. Охарактеризуете самого себя одним предложением.
Йа Дракон!

Закончив читать документ, медсестра взглянула на доктора несколько ошарашено:

- Это что? Что-то вроде выдержки из какого-то комикса?

- Нет. Похоже, что один из пациентов заполнил эту форму утром. Видите, здесь снизу штамп?

- Типичный псих.

- Вы снова не правы. Если бы он был психом, то не смог бы охарактеризовать общество так саркастично и точно, как это сделано в анкете.

Вопреки здравому смыслу, доктор Ча решила, что он психически здоров. Благодаря своему чутью психиатра, ей казалось, что она практически слышит в этих ответах крик отчаяния. Человек, способный высмеивать общество в такой манере, этот молодой парень по имени Хэн, должно быть жил бесцветной жизнью в мире жестокости.

- Эх, - старшей сестре оставалось только вздыхать.

У нее не было причин оспаривать выводы доктора. Тем не менее, она считала, что либо доктор Ча, получившая доктора

психиатрии в США и высоко ценимая в самых известных в мире медицинских изданиях, не совсем нормальна, в хорошем смысле слова, либо этот парень Хэн был ненормален в плохом смысле.

'Оба они просто ненормальные. Либо они нормальные, а это я здесь единственная сумасшедшая в этой комнате, мир сошел с ума', - думала она. У нее голова шла кругом.

Доктор Ча забрала форму и встала.

- Обществу требуются разные типы людей. Так и должно быть. Не стоит особо заморачиваться по этому поводу. Кстати говоря, я собираюсь показать это Союн.

- Пациентке Чон Союн?

- Да.

- Думаете, она это будет читать?

- Будет. Те, кто замыкается в себе, чаще тоскуют по вниманию других. Я просто надеюсь, что она засмеется на этот раз.

Доктор Ча забрала анкету, заполненную Хэном, и направилась в палату. Эта особая палата находилась на двенадцатом этаже. Комната, снабженная новейшим медицинским оборудованием, обслуживаемая лучшими врачами, имеющая отдельный бассейн и спортивный зал, стоила около двенадцати тысяч долларов в день.

- Здравствуй, Союн. Я пришла повидать тебя, - зашла в палату Ча Юнхи, буквально сияя.

Девочка с бледным лицом, читавшая книгу, подняла голову. Даже среди супермоделей, которые больше всего заботятся о своем облике, не было никого, кого не затмила бы ее красота, но лицо ее было лишено всяких эмоций. Она сидела безжизненно, как кукла.

'Бог наделил ее большей красотой, чем она смогла выдержать', - подумала доктор Ча.

Девушка была настолько прекрасна, что даже ее отец влюбился в нее немного сильнее, чем следовало. В своих отношениях дочь и отец проведена между собой линию, через которую они никогда не переступали, но ее мать была параноиком и подозревала своего мужа. Мать ревновала к своей собственной дочери, что привело к постоянным ссорам в ранние годы.

Потом, в роковой день, произошла трагедия. С тех пор девушка утратила способность говорить.

С самого детства, Союн выглядела ангелом, заключённом в земном теле. Доктор Ча, будучи ее близким другом, всегда сожалела, что та была лишена толики любви и заботы.

- Взгляни на это. Мне нельзя забирать никаких документов

из офиса, но я хотела бы показать это тебе, - сказала доктор Ча, отдавая девушке анкету, заполненную Хэном.

Бесцветным взглядом Союн скользнула по листу бумаги. Доктор Ча надеялась, что она засмеется.

'Знаешь, если ты сейчас засмеешься, то без преувеличения это будет впервые за последние пять лет', - подумала доктор Ча.

Но надежды ее оказались разбиты - лицо девушки оставалось неизменным. Девушка осмотрела анкету и просто вернула ее назад. Доктор тосковала по той старой веселой Союн, которой девушка была когда-то.

- Ну ладно... Хочешь чего-то еще? - спросила доктор Ча.

Союн тихо покачала головой.

- Тогда можешь звать меня, если что-то понадобится.

Доктор Ча в тишине выскользнула из комнаты.

- Она смеялась? - спросила сестра. Ей самой запрещено было входить в комнату.

Доктор Ча грустно улыбнулась.

- Снова не сработало, - поняла сестра.

- Нет, - ответила доктор. - Я должна найти способ освободить ее разум. Я должна вылечить ее, чтобы вернуть себе доверие президента... нет, ради ее самой...

Бесчисленные психологи, психиатры и шаманы были наняты для того, чтобы вывести Союн из ее состояния, но все потерпели неудачу. Никто из них не смог растопить ее замерзшее сердце. Теперь практически все махнули на девушку рукой.

Сестра так же переживала за Союн, она печалилась, что такая милая девушка не говорит и не смеется, застряв одна в своем собственном мире.

- Разве не существует никакого способа помочь ей? - спросила сестра.

- Психиатрические средства не помогут, пока пациент отказывается открыть свой разум и принять реальность, - сказала доктор Ча.

- Тогда ей придется жить так всю жизнь...

- Мы должны что-то сделать. Вернуть ее. Ей нужен толчок. Что-то, что заставит ее встретиться с реальностью.

- Но уже пять лет прошло. Ее сознание уже могло застрять там навсегда, прошло слишком много времени.

- Наша работа в том, чтобы не допустить этого. Я верну ее, не смотря ни на что, - ожесточенно приняла решение доктор Ча.

Она училась психиатрии и добровольно пришла в эту больницу именно для того, чтобы помочь Союн.

- Год назад я уже начала новую программу лечения.

- Не слышала об этом.

- Конечно нет, я держала это в секрете. Это Королевская Дорога. Девочка проводит в игре дни и ночи, все то время, что у нее остается после нашего лечения и терапии.

- Но тогда...

- Именно. Позволим ей начать заново в новом мире, извлечем ее из ее панциря, и она сможет шаг за шагом продвигаться там, в том месте, где она может общаться с другими. Надеюсь, она хотя бы в виртуальной реальности вернет себе потерянную веру в людей и сможет ощутить то, что не чувствовала раньше.

* * *

Вернувшись домой, Хэн, прежде чем войти в Королевскую Дорогу, посетил сайт, где можно было купить или продать вещи. Не смотря на то, что до сих пор он продал всего один лот, ему присвоили тройной бриллиантовый статус. Аккаунт в Земле Магии оценили более чем в три миллиона долларов, и это само по себе позволило ему стать очень важной персоной.

[Куплю] железный меч +20 СИЛ за $400

[Куплю] Кольца для воинов. Цена договорная.

[Куплю] синие ботинки для рейнджера. $300 - торг.

[Куплю] Серьги для мага. Поменяю на Книгу Келли + доплата.

Список требуемых вещей занимал тысячи страниц. Поисковые запросы выдавали миллионы результатов, но лишь малая часть предложений доходила до сделки. Поскольку огромному числу игроков требовались хорошие вещи, спрос был высок, и предложение не удовлетворяло его. Система выделяла привилегированных торговцев, и когда кто-то из них размещал объявление, аукцион завершался за минуты.

[Продам] Булава Красного Духа 105/105 Прочность, 96-106 урон, +15 сила [$100]

[Продам] Благословенное Кольцо Шина: Редкое / +3Маны в секунду на пять минут [от $3000]

[Продам] Серьга Мессии: Повышает маг. защ., +8% опыта в магии Огня [$4000]

[Продам] Кузнечный Молот Томаса: +15% успеха при ковке оружия. Позволяет производить улучшенное

оружие [$5000]

Цены на предметы в верхних десяти процентах аукциона были просто нереальными. За ними следовали менее дорогие вещи, которые все равно стоили не дешево - от $100. Рынок с подобными тенденциями свидетельствовал, что спрос на вещи пока не удовлетворялся.

Если бы Вииду не повезло получить железный меч в самом начале, то, прежде чем идти в поле, ему пришлось бы заняться выполнением простых заданий тут и там, получая каждый раз по несколько медяков, а потом купить в кузнечной мастерской грубый меч. Иначе ему пришлось бы бить монстров голыми руками, полагаясь только на те очки характеристик, которые он получил, избивая пугало. В таком случае, его сила атаки была бы снижена вдвое, без эффекта от навыков владения мечом.

По сравнению с оружием и снаряжением, для которых на аукционе все уже устоялось, предметы для ремесел, ковки и шиться были не дороги. Вещи, относящиеся к профессии скульптора, вообще никто не покупал и не продавал.

Королевская Дорога открылась только пятнадцать месяцев назад, и игроки пока сосредоточились на повышении уровня и на приключениях. Хэн не видел других ремесленников. Семьдесят процентов материка все еще не разведаны. Множество заданий и подземелий дожидались своего часа. И только несколько игроков, видя столько иных возможностей перед собой, желали стать ремесленниками.

Королевство Розенхайм считалось относительно новой зоной, открытой только лишь шесть месяцев назад (по времени реального мира). Тот исследовательский отряд, что впервые обнаружил королевство, получил невероятную денежную прибыль. Розенхайм находился далеко от центра континента, но неизведанные территории и неоткрытые подземелья находились повсюду и повсюду изобиловали сильные монстры. Именно по этой причине Хэн и выбрал королевство Розенхайм как место начала своих приключений.

- Начал ли я слишком поздно? Нет, у меня еще есть шанс все наверстать, - говорил он себе.

Хэн покачал головой. Целый год подготовки. Пока конкуренты повышали уровни и выполняли задания, Хэн вместо этого строил планы и собирал информацию. Теперь он больше не собирался продавать свой аккаунт. Процедура продажи сетевого аккаунта для игры в виртуальной реальности была более хитрой, поскольку для определения личности игрока применялось

сканирование сетчатки глаза. Кроме того Хэн хотел остаться в бизнесе вместо того, чтобы быстро заработать денег и уйти. Королевская Дорога должна финансово обеспечивать его семью по крайней мере следующие пять лет.

- Если на рынке все так будет идти и дальше, то Королевская Дорога позволит мне поддерживать семью следующие пять или даже десять лет. Тогда я смогу отправить Хаян в колледж. Сначала стабильность. Я бросил школу, но Хаян заслуживает лучшей жизни... - сказал он себе.

- *Дзынь*, - внезапно зазвонил телефон.

Хэн осмотрелся и понял, что бабушки и Хаян не было дома, поэтому он неохотно поднял трубку.

- Алло. Кто говорит?

- Хэн, это ты? У тебя по прежнему такой грубый голос по телефону. Это я, Санхун.

- А, Санхун, - Хэн давно не слышал этого голоса.

'С тех пор как я бросил школу', грустно подумал он.

- Ну и как дела? - спросил Хэн.

- Сегодня вечером у нас встреча выпускников...

- Меня это не касается. Там ведь полагается присутствовать только тем, кто получил дипломы, верно? Это даже не смешно, если кто-то выбывший вроде меня придет на встречу.

- Но...

- Никаких но. Ты знаешь, почему я ушел из школы. Теперь я не хочу иметь со школой ничего общего. Это все.

- ...

- Санхун, сделаешь мне одолжение? Больше не звони.

Хэн бросил трубку и глубоко вздохнул. Этот звонок он меньше всего хотел услышать. Если бы ему дали стиратель памяти, как в 'Людях в Черном', то он без раздумий удалил бы все три последних года школы из своей памяти, как самое худшее время в своей жизни.

В те времена Хэна запугивали и избивали ростовщики. Ему приходилось прятаться в школе. Он уходил в школу на рассвете и возвращался в полночь, это напоминало игру в прятки.

Несколько дней Хэну удавалось избежать встреч с ростовщиками, но они были умнее, чем он думал. Они наняли уличных бандитов, чтобы запугать учителей. И Хэну даже пришлось выслушать от своего классного учителя просьбу вернуть деньги прямо перед всеми одноклассниками. Учитель встал перед своим учеником на колени, в слезах умоляя не вовлекать его во все это безумие.

'Это стало последней каплей. Я бросил школу на следующий день', - вспоминал Хэн.

Хэну было немного любопытно, как там сейчас его друзья в университете. Но появление его на вечере встреч воскресило бы лишь печальные воспоминания.

- Неизбежная истина заключается в том, что единственное, что мне сейчас остается делать, это только играть в эту игру.

Он пообедал и снова подключился к игре.

* * *

Виид ежедневно от рассвета до заката, не пропуская ни дня, сидел напротив поместья Родригеса. Кто еще пошел бы на подобное занятие - бороться со скукой целыми днями?

- Как на счет сходить в Западную Аллею? У Хиппей более высокий уровень, но если мы будем вместе, справимся на раз плюнуть!

- Я слышал, ты присоединился к охране каравана до деревни Элин.

- Цена трольей крови в последнее время взлетела. Почти в три раза. Боюсь, что приближается большая война.

До ушей Виида доносилось множество разговоров. Ржали лошади, мимо катились кареты. Виид мог услышать много полезной информации, сидя на главной улице. Он узнавал, что происходило в мире. Если бы не это, он бы уже бросил это дело.

Когда Виид бил пугало, он, по крайней мере, наслаждался ощущением того, как становится сильнее. А это просиживание под палящим солнцем больше напоминало пытку над самим собой.

- Как только Будда выдерживал непрерывные многодневные медитации? - спрашивал он себя.

С тех пор, как он решил встретиться с Родригесом, он каждый день проживал в одном и том же ритме. Ночью он встречался с Пэйлом и Ирен и они шли охотиться вместе. Они не были так сильны как он и поэтому получали меньше опыта. Но все же они могли охотиться на монстров когда хотели - и днем и ночью. Благодаря своему гибкому расписанию, они повышали уровень наравне с Виидом. Тридцати процентный ночной бонус за охоту ночью компенсировался тем, что днем они на половину слабее. Дневная охота часто более эффективна для низкоуровневых игроков.

Плюс ко всему, Виид не мог выучить новых навыков, потому что он пока еще не выбрал себе профессию. Если он выберет профессию на слишком высоком уровне, то будет отставать по уровню развития навыков от среднего героя.

И все же для него было настоящим испытанием просто так

сидеть на улице, ничего не делая и тратя ценное время.

'Чем же заняться? Скульптурное искусство... скульптура...'

Виид осмотрелся. Он нашел деревянный обломок, который, похоже, отвалился от колеса кареты. Подобрав его, Виид активировал навык скульптора.

- Вырезать это.

С каждым движением рук Виида, дерево начало обстругиваться тут и там.

- Что это такое?

Когда навык закончил работу, Виид вздохнул. Кусочек дерева из квадрата обстругался до небольшого кругляшка.

- Лучше сделать это самому.

Виид подобрал другой кусок дерева и принялся обрезать его ножом резчика. Прошлый опыт тяжелой работы на текстильной фабрике натренировал его руки, и ремесло стало его второй натурой.

Нож резчика был настолько острым, что резал дерево одним лишь легким прикосновением. После нескольких проб и ошибок он, наконец, вырезал из деревянного кусочка небольшой меч.

Вы повысили свой опыт в Скульптурном Искусстве.

Вы повысили свой опыт в Ремесленном Мастерстве.

Появился каскад из двух всплывающих сообщений.

Виид кое-что понял - при вырезании объекта не нужно было применять сам навык скульптора напрямую, а если применять его, но ему нужно было точно представлять себе, какую именно форму он хочет предать предмету.

'Нужно практиковаться в скульптуре чаще'

От скуки Виид собрал несколько кусков дерева и начал вырезать из них.

'В чем-то это даже забавно.'

Виид неожиданно вспомнил, что когда он заканчивал начальную, школу его учителя хвалили его талант в рукоделиях различного рода.

То, что Виид вырезал, часто оказывалось никуда не годным, но несколько его поделок понравились даже ему самому. Он занимался вырезанием деревянных кусочков в течение пяти часов. Может показаться странным, когда кто-то сидит столько времени, вырезая деревянные статуэтки ножом, но Виид утешал себя тем, что по крайней мере не тратит время напрасно.

Повысился уровень: Скульптурное искусство [2]

Теперь вы можете создавать более сложные предметы.

Уменьшает шанс неудачи при создании скульптуры.

Ремесленный навык Виида и навык скульптора быстро повышались, поскольку их относительно низкий уровень требовал небольшое количество опыта для повышения.

- Ого, - поразился Виид.

С ростом навыка скульптора в процессе резьбы по дереву теперь появлялись различные окна. Они давали различные важные советы, подсказывая, где можно резать по кругу или предлагая иные узоры и шаблоны. Виид мог последовать одной из подсказок и тогда этот совет автоматически воплощался в реальность. И даже если он допускал ошибки, скульптурный навык поправлял их, чтобы улучшить конечный продукт.

Теперь он делал качественные статуи. Виид вырезал лису, на которую он охотился той ночью, а статую волка было сделать проще, чем он думал. Законченные статуэтки как живые стояли вокруг него.

Текущий навык Виида равен двум, а с учетом Ножа Захаба он удваивался и, следовательно, был равен четырем. Нож был уникальным предметом, за который любой скульптор продал бы душу.

'Проблема только в том, что никому до этого нет дела.'

Профессией скульптора владеет ничтожное число игроков. Даже если и существует несколько человек, кто желает стать скульптором, то это герои низкого уровня, поэтому бессмысленно ждать, что кто-то сможет купить нож Захаба за хорошую цену.

Виид закончил работу над очередным творением...

Добавлена новая характеристика: Искусство.

- Искусство?

Искусство.

Искусство это способность понимать и творить красоту. Оно подскажет, например, как придать блюдам и различным продуктам элегантную с эстетической и практической точки зрения форму. Искусство действует, когда вы видите, слышите, чувствуете, пробуете или притрагиваетесь к прекрасному, или

когда вы создаете какие-либо произведения.

-...

Виид молча оценил тот безграничный потенциал, который был заложен в искусстве. Затем он принял быстрое решение.

- Удалить характеристику искусство.

Характеристики нельзя удалять.

- Проклятье!

Игрок не может удалять характеристики. Максимальное количество слотов для характеристик - пятнадцать. Виид считал неприемлемым то, что один из слотов был впустую занят искусством, в то время как он планировал занять их абсолютно нужными характеристиками.

- Теперь уже ничего не поделаешь.

Хотя Виид ничего теперь не мог поделать с этой характеристикой, он пообещал, что никогда не будет вкладывать в нее бонусных очков. Он не возражал против того, чтобы характеристика росла сама по себе, но со скепсисом относился к тому, как она будет работать.

Виид продолжил вырезать деревянные обломки. Хотя его интересовали скорее дополнительные эффекты, чем развитие навыка скульптора.

'Скульптура бесполезна, но вот Ремесло стоит усилий. Оно увеличивает силу атаки мечом и стрельба из лука так же подвержена его влиянию. Так же можно будет успешнее работать с другими точными ремеслами.'

Ремесло - навык полезный всегда и везде.

Вы повысили свой опыт в Ремесленном Мастерстве.

Повысился уровень: Ремесленное Мастерство [3]

Позволяет изучить навык готовки и портняжное дело.

Увеличивает силу атаки оружия ближнего и дальнего боя на 3%.

Увеличивает силу атаки в рукопашной на5%.

Ремесленный навык Виида достиг уровня три, поскольку скульптурное искусство помогало ему набрать опыт быстрее.

'Оно действительно окупается.'

Виида устраивал быстрый рост уровня ремесленного навыка. Частично это обуславливалось тем, что плоды его трудов на самом деле соответствовали четвертому уровню благодаря Ножу Захаба, но скульптурное искусство тут все же играло главную роль. Готовка и портняжное дело, к примеру, сильно влияют на Ремесло, но все же они не могут конкурировать с навыком скульптора в точности и искусности. Говоря проще, на развитие Ремесла скульптурное искусство оказывает наибольшее влияние. Хотя конечно никто не станет заниматься такой ерундой как изучение скульптурного искусства ради повышения Ремесла.

- Черт, никогда не буду учить портняжное дело. Ненавижу его!

Виид считал полезным изучить основы готовки, чтобы можно было насладиться вкусной едой, изготовленной по игровым рецептам. К тому же, чем заказывать мясо в дорогом ресторане, дешевле купить ингредиенты в продуктовом магазине и самому все приготовить. Кроме того, благодаря собственноручно изготовленной еде, Виид мог эффективнее восстанавливать запасы жизненных сил на долгой охоте, когда требуется одну или несколько недель провести вдали от цивилизации. Еда быстрого приготовления и сухие пайки не могут полностью восстанавливать запасы жизненных сил.

Кроме того Виида постоянно преследовали воспоминания об изматывающем труде на текстильной фабрике, что он решил воздержаться от изучения портняжного дела.

- Ненавижу шитье больше всего на свете. Никогда даже близко не притронусь к этому занятию, - говорил он себе.

Занятый работой со статуями, Виид не обращал внимания на то, что его накрыли какие-то тени, до тех пор, пока не услышал странный разговор:

- Ух ты, а это мило.

- Выглядят как живые.

- Никогда раньше не видел такие живые работы.

Виид поднял глаза в направлении теней. Он увидел группу людей, восхищенно разглядывающих его статуи.

Маленькая милая девочка указала пальцем на статуэтку кролика.

- Здравствуй, дядя, оно продается?

Виид хотел было вежливо поправить ее, что он еще подросток, поправить примерно тем же способом, каким женщина средних лет отреагировала бы на обращение 'бабушка', но...

- Да. Что я могу сделать для вас, молодая леди? - спросил Виид, вежливо улыбаясь. Он почувствовал запах денег.

- Хочу вот эту. Сколько стоит?

Передавая статуэтку кролика, Виид обдумывал ответ.

- Она...

Виид был вынужден назвать справедливую цену. Нужно получить со статуй прибыль сейчас, или они останутся непроданными навечно и закончат свою жизнь на помойке.

- Вот столько, - сказал Виид, показывая два пальца.

- Два серебряных? Дешевле чем я думала.

Девочка заплатила два серебряных и забрала статую.

- Этот кролик такой милый. Будет мне сувенир.

Виид ошарашенно пялился ей в спину, пока она радостно шла дальше по своим делам. Два пальца означали два медяка. Всего лишь два медяка. Но девочка заплатила в сто раз больше, чем он просил.

- Эй, хочу купить вон ту.

- И я. Я возьму вот этих двух лис.

Статуи Виида хорошо продавались. Маленькие он продавал за два серебряных, большие за три. Статуи лис и кроликов, на которых он охотился в полях вокруг замка, были более популярны, чем статуэтки в форме мечей или щитов. Животные выглядели мило и покупатели брали их на память о тех временах, когда они сами были новичками.

Герой сотого уровня мог легко заработать пару золотых в день. Для них цена в два серебряных была приемлема. Запас статуй быстро закончился.

- Сделаете мне, пожалуйста, статую в форме лисы? Лисы с девятью хвостами. Можете сделать?

Виид обдумал это и кивнул. Просьба не была такой уж сложной как могло показаться, обычная фигурка лисы плюс девять хвостов. Почему бы нет?

- Да сэр, но вам придется заплатить больше за персональный заказ.

- Сколько?

- Пять серебряных хватит.

Когда слово 'пять' было произнесено, Виид решил, что он немного хватил через край, но покупатель быстро ответил:

- Отлично. Хочу ее. Тогда сделай покрасивее, пожалуйста.

В крепости был магазин скульптур, но он специализировался на статуях в размере один к одному, иногда украшенными золотом и драгоценными камнями, которые были слишком дороги для большинства игроков. Поскольку никто больше не занимался скульптурой, те статуэтки, что вырезал Виид, имели коллекционную ценность.

- Ух! Выглядит классно.

Те, кто покупал статуи, возбужденно восхищались своими покупками.

- Можно узнать ваше имя? Ну, чтобы когда захочу купить еще одну статую, я смог вас найти.

- Виид, Скульптор Виид. Если тебе когда-нибудь понадобится статуя по вкусу, смело обращайтесь ко мне.

- Благодарю. До свидания.

До заката слухи о скульпторе разошлись по всей крепости и люди стали приходить к Виду.

- А вот и он.

- Хочу, чтобы ты сделал несколько статуй для нас.

За прошлую ночную охоту Виид заработал четыре серебряных, но теперь на одной-двух статуях он зарабатывал больше денег. На то, чтобы вырезать статуэтку уходило всего десять минут. Поскольку материалы почти ничего не стоили, торговля получалась очень прибыльной.

На следующий день Виид зашел в магазин плотника и купил древесину оптом. Он начал массовое производство.

Поскольку навыки Ремесла и скульптуры росли, все более красивые и искусные работы появлялись в большом количестве. И само собой, став красивее благодаря высокому навыку, они продавались быстрее и по более высокой цене.

Одна или две статуэтки из каждой тысячи, получившиеся особенно хорошо, даже выставлялись на аукцион.

Его отношение к скульптуре несколько изменилось в процессе - теперь он считал скульптуру временной работой, позволяющей заработать немного денег на мелкие расходы.

Глава 6. За барбекю.

Родригеса тревожило сильное беспокойство.

Шел шестой день. Виид все еще сидел прямо напротив поместья. Пребывая в своей изоляции, Родригес все же знал об этом навязчивом присутствии с самого первого дня. Он полагал, что Виид занимается продажей своих статуэток покупателям.

- Нужно разобраться с этим человеком и с тем, что он от меня хочет.

Не смотря на свою необычайную лень, Родригес все же поддался любопытству и решил выйти наружу.

- Здравствуй, незнакомец. Я Родригес. Что ты хотел отдать мне? Зачем дожидаешься меня здесь?

- Ого! Советник вышел!

- Это и правда он!

- Родригес, Звезда Мудрости!

Толпа народа, стоящая в очереди за статуями Виида, была поражена. У мудрецов есть одна общая черта - все они любят одиночество. Особенно в тех случаях, когда приходит незнакомец и заявляет, что принес нечто, требующее немедленного внимания.

Родригес наконец вышел за ворота. Виид выудил из кармана платок с вышитой на нем голубой птичкой и продемонстрировал его советнику.

- Вот почему мне пришлось ждать шесть дней, Советник.

Глаза Родригеса в то же мгновение увлажнились:

- Да, это платок королевы Ивейн... Здесь много глаз и ушей. Почему бы тебе не зайти внутрь, путешественник?

- Хорошо, сэр. Извините, ребята! На сегодня я закончил!

С лучезарной улыбкой победителя, Виид собрал вещи с прилавка и поднялся.

- Не может быть!

- Дайте мне тоже посмотреть! - запротестовала толпа. Некоторые из них даже обиделись, что им не позволяют лицезреть подобное историческое событие, но ни Виида ни Родригеса это уже не волновало.

- Ну вот, тишина, - провел Родригес своего гостя в поместье. - Любому, кто принесет платок позволено проговорить со мной о чем-либо один раз.

- Да, я знаю, сэр.

Советник Родригес! Он публично объявил, что человеку, принесшему ему какую-либо вещь королевы Ивейн, будет дана

аудиенция. Виид показал ее платок.

- Говори, путешественник. Я внимательно выслушаю все, что ты скажешь, - искренний голос Родригеса демонстрировал, что это его долг, как Мудреца, проявлять участие к бедам ближнего. Но Советник только притворялся.

Хотя платок королевы Ивейн и был для Родригеса бесценным, но сам он не имел ни малейшего желания помогать Виду. Противоречило ли это его собственному обещанию? Вообще-то нет. Родригес попросил Виида говорить и добавил, что выслушает все, что тот скажет. Все что обязался сделать советник, это лишь узнать то, что волновало Виида, чтобы удовлетворить свое любопытство. Все. Он вообще не обещал давать ни каких советов, какая бы там проблема у Виида ни была. Советник Родригес обманывал многих игроков подобным способом. Он всегда играл с ними, избегая давать те ответы, которые они отчаянно искали. Помимо своего величественного титула Звезда Мудрости, советник так же широко был известен как Квестовый Тупик.

Виид не собирался попадаться на этот детский трюк. Для начала, Родригесу он не верил. Люди слабы, в этом Виид убедился за время годовой подготовки к Королевской Дороге. Слабеющая воля, тело, жаждущее уюта и спокойствия. Виид никогда не верил самому себе, почему же он должен верить Родригесу, которого вообще никогда раньше не видел?

- А разве есть разница, расскажу я вам о моей проблеме или нет?

- Что ты подразумеваешь под разницей, путешественник?

- Поможете ли вы мне, когда выслушаете то, что я скажу, Советник?

- Ну...

- Тогда я отказываюсь что-либо говорить. А зачем? Только зря языком чесать.

Родригес нахмурил брови, показывая, что паранойя Вида оскорбляет его.

- Ну, мастер Виид. Говорите сейчас! Вам даровано право поговорить со мной о чем угодно, о том, что тревожит вас. Вы принесли мне платок королевы Ивейн и теперь у вас есть право высказаться, - убеждал Родригес.

Именно этих слов Виид и ждал.

'Я заставлю его говорить.'

К беде Советника, Виид был проницательнее тех, с кем Родригес имел дело прежде. Он потребовал подтверждения:

- Советник, если я вас спрошу, расскажите ли вы мне то, что я хочу знать?

- ...

- Я буду молчать, пока вы не пообещаете мне.

- Э... Послушайте-ка меня, мастер Виид...

- Похоже, Советник, что платок королевы Ивейн - ценный предмет. По крайней мере, мне кажется, что он имеет для вас какую-то ценность. Могу я получить его назад?

- Забирай и уходи!

- Конечно. Бог в помощь, сэр.

Но уже, когда Виид забрал платок и повернулся, собираясь уйти, Родригес выбросил белый флаг, подняв обе руки:

- Подождите! Сим я обещаю, что дам вам совет относительно вашей просьбы. Я уже пообещал ответить любому, что принесет вещи королевы Ивейн. Так что, если это в моих силах, то я сделаю это.

- Даете ли вы слово?

- Конечно... Но вы должны будете оказать мне ответную услугу. Когда-нибудь.

- Согласен, - кивнул Виид, обдумав встречное предложение Родригеса.

- Так что тревожит вас, мастер Виид? - ухмыльнулся советник. - Уверен, какой-то пустяк не заставил бы вас ждать меня на улице шесть последних дней, - у Родригеса имелся собственный план, хотя его, бесспорно, терзало и простое любопытство.

'Да кто ты такой? Как ты смеешь унижать меня, заставляя заключать сделки с таким ничтожным созданием, как ты! Ответить? Отвечу, отвечу! Но ответ будет настолько хитрым, непонятным и расплывчатым, что ты сам об этом пожалеешь.'

Родригес был уверен, что сможет сурово наказать Виида после того, как узнает, чего тот хочет. Если бы Виид хотел кого-то найти, то ему бы ответили про племянника кузины тещи друга жены того, кого требовалось найти и ему пришлось бы самому потом во всем этом разбираться. Если бы Вииду нужно было найти место, то его отправили бы в далекую страну, где есть место с таким же названием.

Неизвестно, догадывался ли обо всем этом Виид или нет, но, наконец, он изложил свою проблему:

- Я не знаю, какую профессию мне выбрать.

- Профессию? А, теперь я вижу, что вы еще не имеете профессии.

- Нет, Советник.

Родригес легко засмеялся, это оказалось проще, чем он ожидал. Он полагал, что Виид станет спрашивать о местонахождении секретного подземелья или о будущей

политике Розенхайма. В хорошем подземелье первооткрыватель может заработать целое состояние, а политика - ценная штука, когда знаешь, как воспользоваться знаниями. Предположим, вы узнали, что королевский совет планирует развивать южные провинции в следующем году, тогда вы можете превентивно получить в этих провинциях права на коммерческую деятельность и получить таким образом огромный доход.

Для Родригеса не составляло никакой сложности в том, чтобы дать рекомендацию по выбору профессии.

- Не могу поверить, что вашу душу так глубоко тревожит столь простая проблема. Вам не нужно было вообще приходить ко мне по этому вопросу. Я советую вам посетить бюро трудоустройств. Вы только зря потратили шесть дней, мастер Виид.

- Мне сказали, что Советник - именно тот, кто может дать мне самую лучшую рекомендацию.

- Хорошо, я предложу вам самую подходящую профессию для вас. Покажите мне ваши характеристики.

- Да, сэр.

Виид открыл окно характеристик впервые после того, как он упражнялся в Тренировочном Зале, улучшая их.

- Окно характеристик.

Герой: Виид. Тип: Нейтральный.
Уровень: 13. Класс: нет.
Титул: нет. Слава: 20.
Жизнь: 960. Мана: 100.
Сила: 55, Ловкость: 105, Живучесть: 50,
Мудрость: 10, Интелект: 10,
Дух: 67, Стойкость: 89, Искусство: 23
Лидерство: 0, Удача: 5
Атака: 19, Защита: 5
Сопротивление магии: нет

Виид играл день и ночь и в результате достиг тринадцатого уровня. Теперь он мог с легкостью справиться с волком.

- О, Фрея! - Родригес был ошарашен. - Уровень тринадцать, а жизней девятьсот шестьдесят? На таком уровне у вас сила и живучесть превышает пятьдесят, а ловкость сто! Тренировочный зал. Можно с уверенностью сказать, что вы упражнялись там. У вас несомненно превосходная сила воли.

Родригес заслуживал своего прозвища Звезда Мудрости, он сделал верную догадку только по характеристикам Виида. Но его

удивление не ограничивалось этим.

- У вас четвертый уровень в скульптуре и шестой в ремесле! Это потрясающе, просто невероятно! Я прошу вас, расскажите, через что вы прошли, чтобы получить все это.

Виид рассказал Родригесу, что произошло, все по порядку. Недоверчивый Родригес не мог сдерживать от различных вопросов:

- Благодаря дружбе с инструктором, вы получили крайне необычные задания. И что? Удалось ли вам исполнить волю Захаба? Но вы же отказались от возможности стать Лунным Скульптором?

Ошарашено распахнув глаза, Родригес замер. Если бы сейчас ему сказали, что соседнее королевство напало на Розенхайм, предварительно не объявив о начале войны, он бы даже не вздрогнул.

Захаб. Кем он был? Он был одной из тайных абсолютных сил континента. Родригес встречал Захаба несколько раз по просьбе королевы Ивейн и восхищался его мастерством скульптора и техниками меча. Увидев в скульпторе выдающуюся и талантливую личность, Родригес подружился с ним. Эта дружба между двумя неоперившимися юнцами началась пятьдесят лет назад. Советник даже советовал Ее Высочеству привлечь Захаба к участию в Совете любой ценой.

- Хм, ты отказался от такой хорошей профессии. Какого рода профессию ты бы хотел?

- Мне подойдет все, что приносит прибыль.

Родригес замолчал.

'Похоже, что этот парень - Тот Самый. Тот, кого я ждал. В нем может жить Воля Великого Императора.'

Загадочный класс, чья величественная история восходит к Древней Эпохе, принадлежал Гейхару фон Арпену, легендарному императору, завоевавшему весь материк. Его кровь текла в жилах у мудреца.

'Ему еще нужно показать себя, пройдя через многие невзгоды. Сможет ли он пройти главное испытание? Как бы то ни было, это ему предстоит их пройти, не мне', - размышлял мудрец.

- Мастер Виид, - сказал Родригес серьезным тоном.

- Да, сэр.

- У меня есть задание для вас, чтобы пройти его, вы должны быть терпеливее шелкопряда, живучее таракана и упрямей осла, иначе вы потерпите неудачу. Считаете ли вы себя способным на это?

- ...

- Что это за выражение лица?

- Мне не нравится то, как вы это описали, но могу сказать вам со всей ответственностью, что я готов на все, что угодно.

- Ваша уверенность трогает меня. Вы выглядите сейчас так, будто вам предстоит поедать личинок до последней капли сока.

- .....

- Последуйте тому, что я вам советую, и задание даст вам профессию. Но предупреждаю, это будет настоящим испытанием. Если вы боитесь, то можете отказаться от моего совета.

В предложении Родригеса Виид почувствовал что-то подозрительное.

- Хорошо, я согласен.

- Доводилось ли вам слышать о Гнезде Литварт?

- Да, сэр, - по какому-то стечению обстоятельств, Логово Литварт было тем местом, в которое собирался направить Виида инструктор. Или возможно это не совпадение? Тут нельзя быть уверенным.

- В таком случае, я избавлен от необходимости объяснять всё в деталях. Своими собственными силами разрушь ту ауру зла, что пропитала логово. Когда зло будет уничтожено, ты получишь профессию, предначертанную тебе.

Дзынь.

> Операция поиска и уничтожения в Гнезде Литварт.
>
> В Гнезде Литварт обитает сотня монстров. Убейте каждого из них хотя бы по одному разу и докажите, что вы достойны хорошей профессии. Завершение этого задания направит вашу судьбу по верному пути.
>
> Уровень сложности: неизвестен.
>
> Требования задания: нет.

Виид перечитывал инструкции снова и снова, всю вплоть до последней запятой.

'Здесь определенно есть подвох.'

Иначе Родригес просто не дал бы Вииду задние, связанное с Логовом Литварт. Это подземелье состоит из пяти этажей, оно исследовано вдоль и поперек и хорошо известно игрокам. Многие игроки охотились там днями и ночами. Логово наполняют монстры двадцатого - пятидесятого уровня, а Виид все еще тринадцатого. Но он по силе примерно равен воину сорокового уровня усиленный благодаря дополнительным очкам характеристик, полученных в тренировочном зале. С учетом дополнительных навыков, таких как мастерство меча и ремесло, Виид был уверен, что может справиться и с монстрами

пятидесятого уровня. Ему все же было бы достаточно тяжело убивать монстров в Гнезде Литварт, но не невозможно.

'Тут есть что-то еще. Но можно быть уверенным, что мудрец не врет мне. Не важно, что он скрывает, но если я завершу это задание, то точно получу профессию.'

В этом задании определенно попахивало какой-то западней.

'Если речь не о том, чтобы охотится на обычных монстров в подземелье, то тогда о чем?'

Глаза Виида блеснули.

- Скажите, мастер Виид, возьмете ли вы это задание или нет? К вашему сведению, я не могу предложить вам лучшей альтернативы. Я не буду принуждать вас. Принимайте решение.

Быстро взвесив все за и против, Виид кивнул.

- С уважением и благодарностью я принимаю вашу рекомендацию, Советник.

Вы приняли задание.

- Хорошо, возвращайтесь, когда убьете всех монстров в гнезде. Хотя это и маловероятно, но если вам удаться завершить задание, то я вам кое-что отдам. Однако, совершенно очевидно, что вы потерпите неудачу, - резко засмеялся Родригес.

* * *

Виид направился прямо в тренировочный зал.

'Надо успеть вовремя.'

Время еще только подходило к обеду, и поэтому Виид спешил. Когда он вошел в тренировочный зал, инструктор уже держал в руке ложку, собираясь пообедать.

- Добрый день, уважаемый инструктор.

- Как неожиданно, мастер Виид! Я по вам соскучился.

- Я тоже. И поэтому я здесь.

- Подойдите и присядьте. Прежде, чем мы перейдем к делу, прошу вас, угощайтесь.

- Благодарю, сэр.

Благодаря удачно выбранному времени, Виид теперь смог перекусить. Коробка с обедом инструктора была гигантской, равно как и телосложение самого инструктора. И убыток от порции Виида был подобен убыли стакана воды из океана.

- Кстати говоря, инструктор, по поводу того задания о котором вы упоминали...

- А, того задания...

- Да, я бы хотел присоединиться.

- Ха, ха. Я знал, что так и будет, поэтому я попросил их оставить для вас место в отряде. Я рад, что вы беретесь за задание, - с радостью удовлетворил просьбу Виида инструктор.

Вы приняли задание

Зачистка Логова Литварт.

Королевство Розенхайм за последнее десятилетие сильно пострадало от нападений многочисленных монстров. Король Сиодерн, справедливый и великодушный властитель Розенхайма, издал королевский указ, повелевающий Сиру Мидвэллу, выдающемуся рыцарю, исследовать Логово Литварт и уничтожить монстров. Уничтожьте монстров в Гнезде Литварт вместе с Сиром Мидвэллом и его солдатами.

Уровень сложности: Е.

Условия выполнения задания: Задание будет провалено, если вы погибнете.

- У вас есть еще день, перед завтрашним выходом отряда. Почему бы вам не заглянуть ко мне в гости?

- Прошу прощения, инструктор. Мне нужно подготовиться к заданию.

- Жаль. Я хотел пригласить вас на ужин.

- Ужин?

- Да. Моя жена утром сказала, что она приготовит барбекю из свинины.

О мысли о барбекю из свинины у Виида потекли слюнки. Пряный и ароматное барбекю! Подобному искушению невозможно сопротивляться.

- Честно говоря, мне всегда хотелось посетить ваш дом.

- Ха, ха! Я так и знал.

Виид никогда не стыдился того, что ему по жизни приходилось подчиняться и угождать. Но... Он... Ему просто до смерти надоел этот ржаной хлеб. Королевская Дорога воспроизводит все аспекты реальности, в том числе и вкус. Вплоть до того, что, например, суши, сделанное из свежепойманной рыбы здесь действительно имело свежий вкус, а просроченная еда черствела и протухала. И ржаной хлеб не был исключением. Последние два месяца Виид ел только ржаной хлеб и его язык уже пропитался вкусом ржи, его тошнило только от одного ее вида. Барбекю из свинины было бы как нельзя кстати. К

тому же это бесплатно.

- Тогда я вернусь ближе к вечеру, инструктор.

- Конечно, мастер Виид. До встречи.

Виид принял еще одно задание в тренировочном зале.

'Теперь все три слота в окне заданий заполнены.'

Верхнее задание касалось исполнения воли Захаба, и сейчас было невыполнимо, в то время как два остальных сочетались друг с другом.

'Сейчас проблема в том, что задание Родригеса не является тем, чем кажется на самом деле... но это не имеет значения.'

Виид приготовился к испытанию. В худшем случае он может просто умереть. Ну и что? Он не хотел, конечно, умирать бессмысленно, но некоторые сложности ожидаемы.

'Теперь нужно подготовиться. Сначала нужно сделать покупки для путешествия в Логово Литварт.'

Виид направился в центр города. Здесь ходили пешеходы в дорогих нарядах, велись яркие дискуссии, а игроки торговали вещами в установленных киосках.

Виид зашел в кузницу, где купил лук и много колчанов со стрелами.

> Лук Тео Гранде.
> Прочность: 50/50, Атака: 5-6.
> Скорость стрельбы: 4.
> Это короткий лук, натянуть который по силам тем, кто силен подобно орку. Он грубо сделан, имеет низкую точность, но зато существенную силу атаки, что подходит для лучников-новичков.

Один золотой и двадцать серебряных. Такова была цена, но теперь Виид ни за что не платил полной стоимости. Он заплатил не больше золотого, подарив девушке за прилавком статую в форме бабочки. Он случайно обнаружил, что при помощи скульптур-подарков можно завоевывать женские сердца.

'Скульптурное искусство, оно полезно только для всяких пустяков.'

Так же Виид купил запас ржаного хлеба, не смотря на то, что хлеб ему и надоел, но хлеб по крайней мере лучше голода, а когда начинается бой, он уменьшает скорость снижения сытости. Когда сытость падает ниже 30%, движения героя замедляются, и он временно теряет часть здоровья.

Он заполнил свой рюкзак стрелами травами и хлебом. Когда Виид купил все, что было нужно, он вернулся к инструктору.

- Я закончил, инструктор.

- О, вижу. Тогда пойдем ко мне. У меня ждет гость.

- Гость? Вы пригласили на ужин кого-то еще, инструктор?

- Разве я про нее не упоминал? - инструктор на мгновение растерялся, но быстро взял себя в руки: - Она милая девочка, уверен, тебе она понравится.

Хотя это и звучало странно, но Виид эту странность просто проигнорировал и расслабился.

Инструктор взял Виида за руку и отправился к себе. Его рука была волосатой как у гориллы.

- Меня можно и не держать за руку, инструктор, - сморщился Виид.

- Нет, иначе ты можешь меня потерять.

- Это как?

Виид наконец дошел до дома инструктора. Он не сомневался, что когда откроется дверь, он увидит самую счастливую в мире семью у теплого камина, согревающего дом теплом. Виид уже знал, что инструктор женился на человеческой женщине варварке. Истинная любовь способна преодолеть расовые барьеры, однако у них пока что не было детей. Но когда дверь открылась, Виид вздрогнул, увидев девушку, сидящую за обеденным столом.

'Невероятно.'

На мгновенье от красоты девушки у Виида перехватило дыхание. Увиденная им сцена была неописуемой, но он быстро вернулся с небес на землю. Поскольку девушку пригласил инструктор, Виид предполагал, что она очередной НИП, но она оказалась игроком, как и он сам. Оценив ее дорогие меч и броню, Виид догадался, что она герой высокого уровня. Но не это шокировало Виида. Имя девушки мерцало красным.

Игрок может претвориться НИПом, скрывая свою истинную сущность столько, сколько пожелает, но убийце, тому, кто убил одного или более игроков, сразу же отказывают в праве на анонимность. Красное имя и кровавый бриллиант надо лбом, знак убийцы, знак того, кто убил себе подобного.

- Ну, ну. Спокойней, мастер Виид. Теперь вы, должно быть, поняли, почему я держу вас крепко за руку.

Виид пытался убежать, но его отчаянная попытка провалилась, потому что инструктор сжимал ему руку.

- Инструктор.

- Да?

- Не знал, что вы настолько сильно хотите от меня избавиться.

- Ну, теперь знаешь, - ехидно улыбнулся инструктор.

Виид немного расслабился, он знал, что если бы инструктор желал его смерти, то он скорее бы замарал свои руки, чем стал бы делать это чужими.

- Пожалуйста, садитесь, позвольте мне вас представить. Это Виид. У него низкий уровень, но он идеально справился с базовой тренировочной программой, - Виид слегка кивнул девушке, но та его проигнорировала, даже не наклонив головы. - Это Союн, она так же недавно прошла тренировку. Союн наведывается ко мне в гости раз в месяц, чтобы пообедать с нами.

- Здравствуй. Приятно познакомиться, - вежливо поприветствовал он Союн, но эта девушка с пустым лицом, даже не шевельнула глазами в его направлении, что ясно показало ее абсолютное равнодушие.

'Не хочешь встречаться с хилыми новичками, что ли? Если бы не необходимость находиться с тобой в одной комнате, то я тоже не стал бы иметь с тобой никакого дела.'

В тот самый момент инструктор извинился и оттащил Виида в угол.

- Мне очень жаль. Извиняюсь за ее бестактность.

- Нет, сэр, все в порядке.

- Вообще-то она хорошая девочка, она просто не знает, как говорить. Она дорога мне, как сестра, но, похоже, что она не верит людям. Я пригласил ее, потому что думал, что она могла бы открыть свой разум тебе. Эх...

- Все в порядке, я не возражаю.

Тем не менее, у Виида не было причин протягивать этой Союн руку помощи. Он считал, что нет смысла знакомиться с убийцами, кем бы те ни были.

- Кстати говоря, не будете ли вы против, если я помогу миссис Лансер?

- Ты хорошо готовишь?

- Вовсе нет, но все же помощь есть помощь. Она могла бы чему-нибудь меня подучить.

- Я не против.

Жена инструктора была просто огромна, как и все варвары. Следуя ее руководству, Виид старательно резал филе свинины и опускал его в соус. Пока он работал на кухне, Союн закатала рукава и зашла на кухню. Ей было стыдно сидеть одной за столом. Она подошла к Виду, встала сбоку и наблюдала, как тот режет мясо. Она собиралась помочь, но не знала, с чего начать. Виид указал ей на гору посуды:

- Помой посуду, пожалуйста.

Виид ожидал, что она откажется, но к его удивлению, она присела, взялась за тарелки и подняла их.

За свою помощь они получили похвалу от хозяйки:

- Вы хорошо справляетесь.

- Благодарю, мэм.

- У тебя золотые руки. Хочешь получить навыки готовки?

Это было именно то предложение, которого Виид ждал, иначе, зачем бы он стал мочить руки?

- Конечно, мэм. Благодарю, вы так добры.

Вы выучили навык Готовка.

Союн, наблюдавшая за Виидом и будто что-то решившая для себя, так же попросила жену инструктора научить ее готовить.

Навыки Готовки это простые умения, которые можно получить где угодно, заплатив членские взносы в гильдии поваров или работая помощником в ресторане. Без сомнения это умение хорошо окупается.

И наконец, свиное барбекю на большом подносе было накрыто на стол. Оно аппетитно пахло и было прожарен до румянца. Здесь, в виртуальной реальности запах ни чем не уступал реальному. Виид немедленно взялся на нож и вилку. Но инструктор внезапно предостерег его:

- Вы гость, мастер Виид. Не ешьте слишком много.

Какой хозяин стал бы критиковать за обеденным столом приглашенных гостей? Больше он не был тем мужественным инструктором тренировочного зала, теперь он был ужасным орком, выказывающим свою жадность до еды за обеденным столом. Орком по крайней мере двухсотого уровня. Но Виид не относился к тому типу людей, которые поддаются угрозам, видя подобное угощение.

- Я не согласен, инструктор.

- Ты со мной споришь?

Неожиданно Виид ощутил давление, которому он не в силах был сопротивляться. Он ошеломленно сжимал нож дрожащей рукой.

'Проклятье', - сглотнул он и осмотрелся по сторонам. Он взглянул на Союн, желая узнать, как эта хрупкого вида девушка противостоит давлению. Здесь, в мире фентезийной ролевой игры уровень имел решающее значение. На нее, похоже, это не действовало.

'У этой девочки как минимум двухсотый. И у варварки тоже', - решил Виид.

Жена инструктора, одна из тех варваров, что почитают законы природы, в особенности тот, что касается выживания

сильнейших, она не знала проявлений слабости. Поскольку варвары были физически сильнее других рас, из всех присутствовавших только Виид был напуган появившейся во взгляде инструктора угрозой. Никто не поддержал Виида.

Но это был бы не Виид, если бы он не обладал способностью обращать врагов в друзей, а друзей в верных сторонников.

- Уважаемый инструктор, позвольте мне сказать, - сумел проговорить Виид, сражаясь с дрожью в теле.

- Что? Если ты хочешь что-то сказать, отложи сначала нож и вилку, а потом мы можем с удовольствием поболтать, хоть до конца времен.

- Ваша жена, приготовив это блюдо, проявила такие исключительные умения в готовке. Я уже пленен этим ароматом и могу думать только о том, каково оно на вкус. Когда я вкушу эту еду, воспоминания о ней навеки останутся в моей памяти.

- Она отличный повар, - засмеялся инструктор своим фирменным смехом. - Я ей горжусь.

- Совершенно верно. В конце концов, она ваша жена. Это барбекю выглядит восхитительно.

- Дорогой, - толкнула миссис Лансер своего мужа. Очевидно, комплименты Виида подействовали на нее.

- Верно, когда еще у вас будет шанс испробовать столь вкусную еду? Угощайтесь, мастер Виид.

Как говорится, жена - гордость мужа. Когда речь зашла о его жене, инструктор проявил слабость.

Как бы то ни было, но угощение было потрясающим. И не только свиной барбекю пришлось Вииду по вкусу, но и гарниры, которые хозяйка приготовила по рецептам из Северных Провинций.

- Ммм. Это так вкусно, мэм. Вы лучшая. Я завидую мистеру Лансеру, ведь он может есть эту вкуснятину каждый день.

- Верно, верно, - одобряюще улыбался инструктор.

Виид расстегнул свой пояс и расслабился. Инструктор искренне смеялся, а Союн покорно доела свою порцию в молчании, как кукла, сделанная изо льда.

Виид отдохнул ночью в доме и отправился к воротам замка ранним утром.

* * *

Сэр Мидвэйл со своей армией из тридцати пехотинцев, отправленных покорять Логово Литварт, расположились у ворот.

- Приветствую. Вы мастер Виид? - спросил рыцарь.

- Да, сэр, - ответил Виид.

Небольшое предварительное расследование относительно задания никогда не повредит. Из тех сведений, что Виид собрал на улицах, Сэр Мидвэйл принадлежал к Красному Ордену, ключевому подразделению армии Розенхайма, и там он выполнял свои основные задания. Недавно он получил повышение, как говорили слухи, до королевского рыцаря. Он был гордостью королевства, о нем говорили, как о воплощении рыцарства.

- Наш путь будет долог. Но на лошади займет три часа, - сказал сэр Мидвэйл.

- ...

Все остальные пехотинцы, кроме Виида, оседлали коричневых лошадей. Он сам ходил с рюкзаком, поэтому ему не приходило в голову, что может понадобиться лошадь. В любом случае, даже если бы его и предупредили, это ничего бы не изменило - лошадь это дорогое удовольствие, которое стоит более сотни золотых.

- Деке попросил меня об одолжении, поэтому я предоставлю вам лошадь на время, - сказал сэр Мидвэйл.

- Благодарю вас, сэр, - ответил Виид.

- Ванс, приведи лошадь.

Солдат привел печально выглядевшего жеребенка. Его силой тянули за поводья, и он упирался двумя задними ногами. Жеребенок тяжело дышал, демонстрируя два золотых зуба, что делало его похожим на мошенника.

'Если я сяду на эту лошадь, не видать мне удачи в следующие семь лет,' - решил Виид.

- До конца этой миссии, этот жеребенок временно принадлежит вам, - сказал сэр Мидвэйл.

Дзынь.

Имя: Аразад. Тип: нейтральный.
Уровень: 3. Вид: лошадь.
Титул: Жеребец. Слава: -300
Жизнь: 30. Мана: 0.

Приписанный к карательному отряду, отправленному в Логово Литварт, этот смышленый жеребенок часто пытается обхитрить своего хозяина. Он ненавидит воду и отказывается бежать в дождливую погоду. За ним требуется особый уход, иначе он может погибнуть от болезней.

П.С.: Осторожно, он очень часто портит воздух.

- .....

Окно характеристик выглядело удручающе. Виниду приходилось слышать, что с чистокровными лошадьми могут возникнуть сложности, но он находил возмутительным то, что этот слабенький жеребенок стал спутником на ближайшие дни.

- Хотя дорога и не займет особенно много времени, но предлагаю все же отправляться.

Виид протянул руку к жеребцу, пытаясь его погладить, но тот немедленно укусил его.

- Да как ты посмел! - когда Виид зло уставился на жеребца, тот развернулся и уселся на задние ноги.

- Хороший мальчик, - произнес Виид успокаивающе.

Как только он забрался жеребцу на спину, тот, распространяя вокруг себя тот самый обещанный забавный запах, неожиданно опустил голову вперед и затем ударил назад задними ногами.

- Ай! - Виида выбросило из седла, и он больно ударился о землю. Это падение отняло у него семьдесят очков жизни. Очевидно, жеребец пытался убить его своими действиями.

- Чертов Аразад!

Жеребец фыркнул. Виид и жеребец уставились друг на друга такими взглядами, как будто каждый из них хотел свернуть другому шею.

- Ты глупый человек, я никогда не позволю тебе сидеть на моей спине, - говорили глаза жеребенка.

- Однажды я тебя убью, - говорило выражение лица Виида.

Между человеком и зверем происходил беззвучный диалог.

- Если вы готовы, предлагаю отправляться, - опасаясь того, что произойдет катастрофа, сказал сэр Мидвэйл.

Люди сэра Мидвэйла поскакали на восток. Виид запрыгнул на спину жеребца и поехал следом.

* * *

Союн так же осталась в домике, так как не смогла отказать настойчиво приглашавшей жене инструктора. Уром она несколько раз натыкалась на Виида. Когда она открыла дверь гостевой комнаты, он как раз проходил мимо. Но они не пересекались взглядами, как будто не замечали друг друга и разошлись не поздоровавшись.

Когда Виид покинул дом, Союн последовала за ним, потому что ее смущало оставаться в доме одной. Ничего не значащим взглядом она смотрела на то место, где он стоял несколько минут назад.

- Куда мне пойти? - спросила она себя.

- Куда захочу, - отвечала она сама себе.

Но такого места не было. Хотя она и могла пойти куда угодно.

- Куда угодно, лишь бы подальше от грустных воспоминаний.

Союн направилась к южным воротам. Не то что бы она хотела пойти именно туда, она просто хотела пойти в пустынные земли, земли, которые еще предстоит полностью исследовать, куда угодно, где есть монстры. Она начинала свои приключения практически из центра материка, двигаясь к Западным Границам в поисках более сильных монстров.

- Нужно найти монстров.

- Когда сражаюсь с ними, могу забыться.

- Не нужно думать ни о чем.

- Даже о том факте, что я никогда в жизни никого не любила.

- Остановись, Союн. Будь сильной.

Не смотря на то, что она не с кем не разговаривала, это не значило, что ее разум тоже прекратил работать. Под ее ледяной оболочкой текли мысли, она постоянно вела диалог с самой собой, спрашивая и отвечая. Однако внешне ее лицо не отражало никаких эмоций, его будто сковало льдом.

Повторяющийся диалог. Сама сказала, сама услышала. Голоса в ее голове.

Союн лучше чувствовала себя, сражаясь в гуще монстров. Она искала кровавых битв в подземельях, наполненных монстрами. Чувствуя жажду по более сильным чудовищам, она не боялась смерти. Потоки крови, что она разливала, никогда не пересыхали. Берсеркер, радующийся жизни, пропитанной безумием и наполненной резней - вот кем она была, дева, вечно ищущая битв.

Глава 7. Маэстро сражений.

Логово Литварт находилось у подножия Могильных Гор, в трех часах езды на лошади от крепости. Жеребенок, на котором ехал Виид, постоянно отклонялся от курса. И даже траву он жевал неторопливо, когда Виид пытался задобрить его, чтобы тот не сбивался с дороги.

Перед входом в логово их ждал солдат, который должен будет позаботиться о лошадях, пока они будут бродить внутри.

- Джонсон, хорошо позаботься о лошадях.

- Да, сэр.

Карательный отряд сэра Мидвэйла оставил своих лошадей на попечительстве у солдата и зашел в логово. Виида наконец-то избавили от компании жеребца.

- Приготовиться к бою!

- Встать в боевой порядок!

Карательный отряд закрылся стальными баклерами и ощетинился копьями и мечами. Снаряжения Виида по сравнению с ними выглядело жалко - железный меч и лук.

- Это все, что у вас есть, мастер Виид? - спросил сэр Мидвэйл, сам снаряженный в кольчугу.

- Да, сэр.

- Вы слишком плохо вооружены, чтобы вступать в ближний бой. Оставайтесь сзади и поддерживайте солдат.

- Да, сэр.

Отряд поднял щиты перед собой и двинулся внутрь логова. Виид последовал за ними сзади.

Немного углубившись в логово, они обнаружили пятерых кобольдов, отдыхающих у костра, на котором что-то готовилось. Застигнутые врасплох внезапным появлением отряда, кобольды вскочили на ноги.

- Ррах!

- Враг! Человек нападать!

Кобольды это монстры примерно двадцатого уровня, карликового, ниже четырех футов роста, вооруженные грубыми деревянными щитами и бронзовыми мечами.

- Убить! Убить!

- Гнать злых человеков! Они ломают убежище! Защитим его, храбрые воины!

Когда кобольды ринулись в атаку, солдаты напряглись. Эти рекруты, только пришедшие из учебных лагерей, раньше никогда

не были в бою. Виид посмотрел в сторону сэра Мидвэйла. Рыцарь наблюдал за своими людьми безучастным взглядом, как будто его устраивали любые потери.

'Разве рыцарь не должен заботиться о жизнях своих солдат? Может он хочет, чтобы они получили первый боевой опыт самостоятельно?' - размышлял Виид.

Солдаты спешно сомкнули ряды и выступили против волны кобольдов. Пара кобольдов бросала камни из пращи, но они мало чем могли навредить солдатам. Воины превосходили противника числом и снаряжением и могли легко справиться с кобольдами, не получив значительных ранений. Каждый раз, когда кобольд падал замертво, на земле оставался кусочек металла.

- Бурен, Беккер, соберите трофеи.

Два названных сэром Мидвэйлом солдата принялись собирать металлические обломки. Это была медь или плохенькое железо низкой стоимости, но все же вполне подходящее для сельскохозяйственных инструментов. Помимо тренировки рекрутов и восстановления безопасности на окраинах, еще одной целью, которую преследовало королевство, отправляя подобные карательные отряды, был сбор военных трофеев, что служило неплохой прибавкой в бюджет.

'Мне нужно тоже как-то участвовать...' - размышлял Виид.

В следующем бою он достал Лук Тео Гранде и прицелился кобольду в шею.

'Задержать дыхание, напрячь руки и прицелиться.'

Высокая ловкость и навык ремесла позволили Вииду точно направлять стрелы в выбранных кобольдов.

Вы получили новый уровень!

Когда Виид убил троих кобольдов, появилось сообщение о повышении уровня. Эти кобольды, обладая уровнем выше двадцатого, давали Вииду, имеющему всего лишь тринадцатый уровень, огромное количество опыта. Каждый кобольд, в которого попадала его стрела немедленно падал мертвым, поскольку он стрелял в тех, у кого практически не осталось здоровья. Пока солдаты рисковали своими жизнями в бою, Виид осмотрительно стоял позади и просто стрелял из лука. Это эгоистичная и безопасная тактика. Даже поджигатель, спаливший дом, выглядит святым рядом с тем, кто, живя по соседству, тащит из этого горящего дома драгоценности и фарфор. И то, что делал Виид, точно так же считалось крайне некрасивым поступком, ведь он прикрывался своими боевыми товарищами, которые истекают

потом и кровью в бою с монстрами. Хороший человек не стал бы так поступать.

Виид конечно сознавал, что эта тактика может выйти ему боком, если солдаты начнут обращать на это внимание и станут его осуждать. Кто бы не почувствовал себя обманутым, когда кобольд, которому остался один последний удар, падает мертвым от появившейся неизвестно откуда стрелы? Поэтому Виид стрелял только в тех кобольдов, которые спасались бегством в отчаянной попытке выжить или когда солдат попадал в опасную ситуацию, окруженный например двумя или тремя кобольдами.

Вы получили новый уровень!

Каждый раз, убивая кобольда, Виид довольно улыбался. Ведь пока другие солдаты изо всех сил сражаются, ему самому требовалось лишь стрелять из лука с безопасного расстояния. Что может быть проще?

Его уровень рос быстрее, чем курс акций компании Google. Задумка Виида купить перед началом задания лук окупалась сторицей.

Зайдя в логово еще дальше, они обнаружили просторную открытую пещеру. Сэр Мидвэйл со своими людьми обошел пещеру по кругу, находя и убивая кобольдов, а затем вернулся в центр.

- Отдыхайте и готовьте обед, - приказал сэр Мидвэйл.

- Да, сэр.

Бурен и Беккер засуетились, доставая большие котелки и разжигая огонь. Как самых младших в отряде, их заставляли заниматься подобной работой. Виид подошел к ним и взял нож.

- Я помогу вам, - сказал он, застенчиво улыбаясь.

- О, не стоит, - ответил Беккер.

- Не волнуйтесь, я люблю готовить. К тому же, хотя я еще только новичок в кулинарии, для меня честь послужить храбрым воинам, посветившим свои мечи королевству Розенхайм.

- Это очень любезно с вашей стороны, мастер Виид.

Этими действиями, Виид неожиданно добился признательности солдат - человеку, который вызвался выполнять ручную работу в путешествии, всегда рады. Отношение Беккера и Бурена к Вииду изменилось. Они не могли не ценить такого помощника, того кто желая помочь, взял в руки нож и начал готовить еду.

Конечно, у него была своя собственная цель, и она не имела ни какого отношения к таким вещам как вселенская щедрость и

услужливость. Все дело в навыке готовки. Виид нарезал говядину и бросил ее в котел, добавил овощей, и специй, чтобы получился бульон. Ингредиентов было достаточно, чтобы накормить тридцать два человека - довольно большое количество народу. Как знал Виид, приготовление большого количества еды это самый быстрый способ развития кулинарных навыков.

Повышение уровня: Готовка [2]
Улучшает вкус еды.
Приготовленная еда повышает скорость восстановления жизненных сил.
Еда повышает запас здоровья на 5%.

Повышение уровня: Ремесло [7]
Повышает ваши ремесленные навыки в различных сферах деятельности.

Два окна с сообщениями появились практически вместе. Кулинарный навык Виида повысился вместе с ремесленным. Последнему до седьмого уровня оставалось совсем немного очков опыта. Этот подход фактически убивал одним выстрелом двух зайцев.

Виид зачерпнул из котла ложку тушеного мяса. Привилегия повара - пробовать свою еду.

'Отлично.'

Сравнивать это тушеное мясо с ржаным хлебом, продающимся в продуктовом магазине, было бы немыслимо. Конечно, оно получилось не таким вкусным, как свиное барбекю, которое он ел недавно, но все же вполне прилично для первого раза - сейчас низкий кулинарный навык компенсировался более высоким навыком ремесла.

- Обед готов! Прошу, угощайтесь!

Проголодавшиеся в непрерывных сражениях солдаты получили каждый по чашке мясного рагу, которое они ели с большим аппетитом.

- О, это вкусно.

- Не могу поверить, что в полевых условиях можно так вкусно готовить.

- Мне почему-то кажется, что он готовит лучше моей жены.

Все они одобрили стряпню Виида. Солдаты своими

одобрительными комментариями намекали, что хотели бы, и дальше есть приготовленную им еду. Когда они, протягивая пустые чашки, просили добавку, Виид вновь наполнял их мясным рагу. Ну а заодно он не забывал и про свой собственный желудок.

Солдаты съели то, что было в котле, а когда обеденный перерыв закончился, сэр Мидвэйл подошел к Вииду.

- Мастер Виид, - спросил он радушно, - не могли бы вы и дальше готовить для моих людей?

Очевидно, даже отважные рыцари ценят вкусную стряпню. Хотя более вероятно, что, будучи знатным человеком, он привык есть вкусно и теперь не желал есть обычную еду.

- Да, сэр. О еде я позабочусь.

И вот так Виид стал официальным поваром карательного отряда. Не было смысла отказывать сэру Мидвэйлу, ведь готовя три раза в день по тридцать две порции рагу, он мог неплохо улучшить свои кулинарные навыки. Да и к тому же готовить он действительно любил.

- Я могу починить оружие и броню! Приносите мне все сломанное или поврежденное, если у вас оно есть.

- Правда?

- Сможешь починить мой меч?

- Мой баклер уже скоро не будет выдерживать ударов...

- Давайте сюда то, что у вас сломано. Ремонт! - использовал Виид свой навык, ремонтируя броню и снаряжение, которые ему принесли некоторые солдаты.

В городе у кузнеца ремонт изношенного снаряжения может стоить целое состояние. А сильно изношенные вещи, если их не чинить, могут сломаться прямо в бою.

- Спасибо, мастер Виид!

Теперь Виид получил признание у солдат, зарабатывая их доверие, он, в то же время, совершенствовал ремесленные навыки. Сэр Мидвэйл, который поначалу со скепсисом относился к рекомендованному своим другом человеку, теперь изменил свое мнение и был более чем удовлетворен тем, что делал Виид.

- Я вам признателен, мастер Виид.

- Не стоит благодарности, сэр.

Виид отлично вписался в отряд. Кто знает, через какие бы невзгоды им пришлось пройти без него. Время от времени им бы приходилось посещать соседнюю деревню, когда пришло бы время чинить поломанное или изношенное вооружение, а безвкусная еда быстро надоела бы им и не лезла бы в горло.

Среди трофеев изредка попадались зачарованные предметы, и для них пришлось бы покупать свитки идентификации, которые стоят несколько золотых за штуку. Вместо этого Виид мог

идентифицировать эти предметы прямо на месте благодаря своему навыку.

А для солдат теперь было бы настоящей пыткой есть ту безвкусную кашу, которую Бурен и Беккер называли рагу, в особенности после того, как они попробовали рагу, приготовленное Виидом.

- Ну, мы все-таки не повара! - в голос жаловались Бурен и Беккер.

Вот таким способом Вииду удалось сформировать с солдатами необычайно крепкие дружественные отношения.

* * *

Каждый раз, когда Виид выпускал стрелу, один из кобольдов падал замертво. Кобольды считаются относительно слабыми монстрами. Им известно, как использовать инструменты, но качество этих инструментов низкое, как если бы их изготовили дети. Кобольды в бою в основном рассчитывали на численное превосходство.

- Кьйойо! - напал отряд из девяти кобольдов.

- Ну, давайте, идите ко мне! Вы, мой драгоценный опыт! - с широкой улыбкой на лице Виид приветствовал кобольдов. Он произвольно выпускал стрелы, зарабатывая опыт без усилий - о защите все равно заботились солдаты. От него лишь требовалось выпускать как можно больше стрел.

Вы получили новый уровень!

Вы получили новый уровень!

Навык: Вы изучили Стрельбу из лука.

Уровень рос с безумной скоростью. Так же Виид выучил стрельбу из лука, которая была, как правило, доступна только лучникам. В этом не было ничего удивительного, ведь все время от только и делал, что стрелял из лука, мечом он вообще не взмахнул ни одного раза. И не смотря на это, солдаты не проявляли недовольства. После боев Виид становился самым занятым человеком в лагере. Он готовил, чинил оружие и снаряжение и лечил раны.

У сэра Мидвэйла было несколько лечебных зелий на всякий случай, но солдаты карательного отряда не могли себе позволить таких дорогих лекарственных средств. Виид натирал травами

раны и накладывал марлевые повязки. И в этом деле ему также помогал навык ремесла.

Навык: Вы изучили Перевязку ран.
Навык позволяет останавливать кровотечение.
При применении повышает здоровье раненых.

Максимальное количество навыков, которые герой может изучить, когда профессия еще не выбрана, равно десяти.

Навык перевязки ран Виида, усиленный ремесленным навыком, работал впечатляюще. А с учетом того, что он ежедневно заботился о тридцати пациентах, уровень навыка безостановочно рос.

Солдаты неделю бродили по первому и второму уровням, убивая кобольдов. Им иногда попадались другие игроки. Они смотрели на Виида завистливыми взглядами, ведь он получил возможность присоединиться к карательному отряду НИПов и охотиться на монстров при его поддержке.

За неделю, проведенную здесь, его уровень достиг двадцать шестого. Навык ремонта развился до третьего, готовка до четвертого, последнее повышало здоровье тех, кто ел приготовленную Виидом еду на 50 пунктов до тех пор, пока не наступал голод.

Но все же у Виида оставалась одна проблема.

- Окно заданий.

Операция поиска и уничтожения в Логове Литварт.
В Логове Литварт обитает сотня монстров. Убейте каждого из них хотя бы по одному разу и докажите, что вы достойны хорошей профессии. Завершение этого задания направит вашу судьбу по верному пути.
Уровень сложности: неизвестен.
Требования задания: нет.
Количество оставшихся монстров: 100.

Оставшаяся проблема это то самое задание, выданное советником Родригесом: количество оставшихся монстров не уменьшалось, хотя Виид и убил уже не одну сотню кобольдов.

Неделю солдаты разогревались на кобольдах, и теперь они направились на третий уровень логова. Эта территория

принадлежала гоблинам. Охота на кобольдов проводилась для того, чтобы рекруты могли получить минимальный боевой опыт, но вот столкновение с гоблинами уже представляло для них значительную угрозу. Кобольды имели уровень в пределах двадцати-тридцати. У простых кобольдов был двадцать третий уровень, а относительно более сильные кобольды-воины имели двадцать восьмой, но в целом у кобольдов был примерно двадцатый уровень.

С другой стороны, гоблины уже имели уровень не ниже пятидесятого. Их оружие и снаряжение превосходило то, с чем шли в бой кобольды. Боевые возможности гоблинов превосходили кобольдов в пять-шесть раз.

- Будьте внимательны. Если попадете в неприятности, сразу же отступайте.

- Да, командир!

Солдаты не могли скрыть возбуждения. После охоты на кобольдов средний уровень отряда находился в диапазоне от двадцати трех до двадцати пяти, но уверенность солдат в своих силах падала при мысли о том, что им предстоит столкнуться с неизвестным противником, чей уровень, грубо говоря, вдвое выше. Облегчало ситуацию то, что гоблины собирались меньшими группами, чем кобольды.

Виид раздраженно фыркнул. Он опасался того, что если отряд направится к гоблинам сейчас, то потери неизбежны.

'Сколько потеряем? Треть? Или даже больше? Надеюсь, нас не перебьют.'

Если бы Виид отвечал за отряд, то, прежде чем переступать гоблинский порог, он уделил бы больше времени повышению уровней своих солдат, не говоря о том, что он еще и показал бы им, как более эффективно драться с гоблинами. Однако, командование карательным отрядом принадлежало сэру Мидвэйлу.

Теперь у Виида было два варианта действий. Либо следовать за ними как раньше и стать свидетелем того, как они беспомощно умирают, либо отказаться от задания и охотиться на кобольдов дальше самостоятельно до тех пор, пока он не наберет достаточный уровень, чтобы сражаться с гоблинами. Второй вариант имел множество недостатков и был неприемлем. На самом деле, причина, по которой Виид так заботился о хорошем обеспечении солдат, была более практической, нежели банальная привязанность к ним, и поэтому он не хотел, чтобы они бессмысленно умирали теперь, после того, как он приложил столько усилий, налаживая с ними хорошие взаимоотношения.

- Они идут. Приготовиться!

Еще до того, как сэр Мидвэйл договорил, из пещеры выскочило несколько гоблинов.

- Киххх!

- Человек, человек!

- Они умирать!

Гоблинов было пять, а солдат тридцать, то есть солдаты превосходили гоблинов количественно в шесть раз. Виид планировал обстреливать гоблинов стрелами как можно активнее, что повысило бы его шансы заработать опыт. Ведь, несомненно, за гоблина можно было получить огромное количество опыта, и Виид собирался это сделать, не смотря ни на что.

Однако солдаты замерли. Их будто пригвоздили к земле, и теперь они стояли как статуи. Гоблины излучали уверенность в собственных силах! Солдаты испугались, увидев противника пятидесятого уровня. Их мечи опустились, щиты заметно дрожали.

- Идиоты... - прищелкнул Виид языком.

С гоблинами не просто было бы справиться, даже если бы солдаты сражались бесстрашно, а сейчас они вообще замерли от страха. Это может привести к трагедии. Виид взглянул на сэра Мидвэйла, стоящего рядом. Сэр рыцарь, очевидно, не собирался воодушевлять своих людей - 'слабые заслуживают смерти'. Кодекс рыцарства, разработанный в королевстве Розенхайм, создавали хладнокровные люди.

Спрятав лук за спину и вытащив железный меч, Виид выступил вперед.

'Будем надеяться на те дружеские отношения, которые я все это время выстраивал,' - решил он.

И затем он сделал то, чего остальные солдаты, видевшие его действия в предыдущих сражениях, никак не могли от него ожидать. Виид выкрикнул боевой клич и ринулся на гоблинов!

- Ачи!

Гоблины захихикали. Меч Виида отразили так легко, что это сразу наводило на мысли о тщетности его попыток. Разницу в уровнях он мог бы преодолеть за счет своих повышенных характеристик, но в данном случае влияние имела более короткая длина его меча. Меч был не эффективен против гоблинов, вооруженных более длинными копьями.

'Я не ношу никакого защитного снаряжения, так что если они меня ударят, я труп.'

Гоблины заблокировали меч Виида и практически в тот же миг атаковали копьями. Он пригнулся, уклоняясь от копий. Выжить ему позволила лишь удивительная реакция, помноженная

на быстрый ум. Намерения серьезно атаковать гоблинов у него не было, поэтому его контратаки выглядели достаточно вяло.

- Умри, человек!

- Твой меч мусор!

Гоблины атаковали пятью копьями, но их случайные удары направлял один лишь инстинкт. Поэтому до тех пор, пока Виид не приближался к ним близко, на расстояние удара мечом, риск попасться им на копья был минимален. Но в то же время он притворялся, будто находится в опасности, уклоняясь от копий на считанные миллиметры.

С точки зрения солдат, все это выглядело как безнадежная схватка слабого с сильным. Не смотря на то, что уровень Виида уже давно превзошел уровень солдат, те привыкли воспринимать его как хозяйственного работника, занимающегося ручным трудом, таким как ремонт вещей, готовка и помощь раненым. И вот этот самый Виид теперь сражался с гоблинами!

Сердца солдат начали наполняться уверенностью. После еще нескольких обменов ударами, Виид отступил на пару шагов и громоподобным голосом зарычал:

- Посмотрите на них, эти гоблины слабее, чем кажутся! И посмотрите на нас! Нас больше! Вы не одни, мы помогаем друг другу! Плечом к плечу мы прикрываем друг другу спины!

- Брааа! - мгновенно восстановили солдаты боевой дух.

- Позор нам, как трусливые мыши спрятавшимся за спиной Виида!

- Вперед, в бой!

Они ринулись прямо на гоблинов. Виид почувствовал, что сейчас начнется рукопашная и выскользнул из боя.

- Эти ублюдки используют только копья. Если сражаться на расстоянии удара копья, мы получим лишние ранения. Используйте щиты, поднимите баклеры и напирайте на них, сократите расстояние и это не даст им свободно размахивать копьями, - дал Виид своевременные наставления.

- Так точно!

- Слушаюсь!

Поскольку Виид с солдатами уже наладил самые лучшие дружеские отношения, то к его командам сразу же прислушивались. Они отбросили гоблинов силой. Две трети солдат держали перед собой щиты, остальные же взялись за мечи.

Когда две передние линии, закрываясь щитами, ринулись на врага, копья гоблинов отскочили от их щитов, что преподнесло гоблинам неприятный сюрприз. И как только солдаты сократили расстояние, линия мечников вступила в бой.

Лидерство увеличилось на 3.

Пока Виид стоял в стороне ничего не делая, его лидерство повысилось на три пункта. Характеристика лидерства воздействует на НИПов-солдат, упрощает приручение животных и вербовку наемников.

После того, как солдаты, воодушевленные Виидом, начали действовать стало очевидным, что Виид вполне способен командовать ими.

Не смотря на свое превосходство в уровне, гоблины не могли противостоять солдатам, имеющим шестикратное преимущество. Скоординировав свои действия, воины убивали гоблинов, и те один за другим исчезали в серых вспышках. Эта тактика, применяемая римскими легионами, была бы неэффективной против равного по численности противника, но армия из тридцати солдат, давящих щитами и атакующих со всех четырех направлений, с легкостью уничтожала малочисленных гоблинов, вооруженных длинными копьями. А стрелы Виида, выпускаемые им время от времени из-за спин солдат, еще больше дезориентировали гоблинов.

'Гоблинов пятеро! Один из них - мой!' - Виид наблюдал за боем и когда один из гоблинов уже был на грани смерти, он выпустил стрелу точно ему в шею.

Вы получили новый уровень!

После того как Виид получил двадцать шестой уровень, кобольды уже не давали ему так много опыта как раньше. Конечно, это с какой стороны посмотреть, кому-то хватит и этого, но не Виду.

В отличие от кобольдов, гоблины это уже совсем другое дело. Убийство гоблина дало Виду столько опыта, что ему хватило опыта до двадцать седьмого уровня, до которого оставалось тридцать семь процентов и после этого осталось еще десять процентов сверху.

'А гоблины гораздо вкуснее.'

Теперь Виид полюбил гоблинов больше всего на свете, правда без помощи солдат кто знает, чем бы все могло закончиться. Но все же было бы сложно найти место для охоты лучше этого.

- Мы победили! - воскликнули радостно солдаты, подбрасывая мечи в воздух.

- Гоблины нам не противники, - окрепла их уверенность в том, что они могут справиться с гоблинами.

- Нет, мы легко справились потому, что следовали командам Виида.

- У него дар лидера.

- Он отлично умеет оценивать силу врага.

- У нас были бы высокие шансы выжить под его руководством.

После завершения боя, солдаты благодарили Виида, похлопывая его по спине. Богиня удачи улыбалась ему, но, тем не менее, он внимательно наблюдал за сэром Мидвэйлом. Если рыцарь решит, что его праву командовать что-то угрожает, он имеет право выгнать Виида из отряда без суда и следствия, хотя Виид полагал, что его дружба с рыцарем поможет избежать худшего варианта развития событий.

Сэр Мидвэйл в глубокой задумчивости разглядывал тело мертвого гоблина, а затем сказал Виду:

- Вы хороший солдат, мастер Виид. Я вижу у вас большой талант. Хотите ли вы встать на путь королевского стража?

- Королевского стража?

- Вы станете офицером в великолепной армии королевства Розенхайм. Вы начнете в звании десятника.

Дзынь.

> Вы получили предложение работы!
>
> Приняв его, вы займете военную должность десятника в армии Розенхайма. Получите в свое командование десяток пехотинцев. Так же вам будет предложено пройти стандартную тренировочную программу и вы будете получать ежемесячное жалование в пятьдесят серебряных.
>
> Принимаете ли вы это предложение?

После завершения тренировки герою давалось несколько базовых навыков мечника и некоторое военное снаряжение, такое как мечи и щит. Конечно, это было бы что-то вроде простого железного меча или его аналога и стандартной тяжелой брони, то есть не самое лучшее снаряжение из возможного.

Виид покачал головой - по его замыслу пока было слишком рано выбирать какую-то определенную карьеру.

- Сэр, ваше предложение это честь для меня. Но я не могу его принять. Королевская гвардия это, несомненно, именно то подразделение, куда бы я хотел попасть, но я бы хотел еще на

некоторое время посвятить себя делу уничтожения монстров и помощи слабым и бедным, что невозможно без свободы передвижения. Во мне течет кровь странника, сэр Мидвэйл.

- Ну что же, да будет так. Но если ты передумаешь, только скажи. А сейчас можешь взять командование над моими людьми.

- Вы уверены?

- Хотя этот долг мой, но, похоже, что мои люди будут охотнее подчиняться тебе, к тому же ты можешь их научить большему, чем я. Но я буду наблюдать со стороны и оценивать, насколько эффективным будет твое командование.

Сэр Мидвэйл передал Виду командование карательным отрядом. Теперь, по крайней мере, внутри логова, солдаты должны были подчиняться ему. Конечно же, не стоило ждать, что по одному его слову они пойдут в огонь и воду. Лидерство Виида было низким, поэтому он больше рассчитывал на то, дружба с солдатами заменит его. Он был взволнован этим новым поручением.

'Ну ладно, извлечем из этой ситуации все возможное,' - размышлял он.

Виид быстро спрятал лук, вынул и поднял меч и. Это была демонстрация его нового статуса. Лук это не так внушительно, особенно если вспомнить о его прошлом поведении, которое солдаты считали менее достойным.

- Солдаты! Меня зовут Виид, и на данный момент я беру над вами командование. Прошу вас ответственно исполнять мои приказы.

- Да, командир!

- Моя основная задача - очистить логово, не понеся при этом потерь. Делайте все возможное, и ни одна капля вашей крови не будет пролита зря.

- Да, командир!

Когда Виид стал командам отряда, отношение солдат к нему значительно изменилось.

- Бурен, Беккер.

- Да, командир!

- Теперь вы разведчики. Двигайтесь перед отрядом и ищите поблизости врагов. Даже когда мы будем сражаться, вы должны следить за окрестностями.

- Да, командир!

Виид приказал отряду двигаться дальше, отправив вперед разведчиков. Вскоре запыхавшийся Бурен вернулся к отряду:

- Командир!

- Говори.

- Докладываю, сэр! Семь гоблинов на двенадцать часов. Две

самки и пять гоблинов-налетчиков.

Гоблины-налетчики по данным Виида были монстрами пятьдесят восьмого уровня.

- Хорошая работа, Бурен. Всем стоять!

Виид приказал солдатам остановиться на открытом пространстве и подготовил ловушку. Затем он в одиночку отправился к тому месту, где были обнаружены гоблины. В указанном Буреном месте отдыхало семь гоблинов. Виид достал лук и выстрелил в самого дальнего из них. Прежде чем стрела долетела до цели, он развернулся и побежал.

- Кьях, человек!

Гоблины осмотрелись вокруг, обнаружили убегающего Виида и пустились в погоню. Виид надеялся, что ноги не подведут, ведь если его окружат семеро гоблинов, шанса выжить не будет. Виид слышал за спиной тяжелый топот приближающихся гоблинов, бежавших с копьями в руках. Он вздрагивал от этих звуков.

'Боже, у меня от этой погони мурашки по коже. Вот что такое отличная игра. Для кого игра, а для меня работа,' - думал он.

Не смотря на опасность ситуации, мысли Виида были позитивными. Он сейчас бежал один, но как только он окажется рядом с тем местом, где скрываются солдаты, он будет в безопасности. Виид бежал так, что только пятки сверкали, и добрался-таки до открытого места.

- Командир!

Бурен и Беккер были первыми, кого он увидел.

- Приготовиться к бою. Гоблины идут! - пока эхо от возгласа Виида разносилось по пещере, семеро гоблинов появились из прохода. Их судьба будет решена в одно мгновение.

- Кьюх?

Глупые гоблины были ошарашены внезапным появлением солдат, поднявшихся из-за камней. Прежде всего, они бросили в гоблинов горящие факелы.

- Попались, ублюдки!

- Вперед!

- У них копья. Осторожнее с копьями! Любой, кто получит рану, должен сразу отступать, не взирая на то, тяжелая она или нет.

Если бы Виид знал, что ему предстоит командовать отрядом, он бы купил больше ловушек. А поскольку сейчас каких-то других приспособлений под рукой не было, единственной идеей, пришедшей ему в голову, стало закидать гоблинов факелами.

Теперь, солдаты сражались очень хорошо. Отряд из тридцати пехотинцев это слаженная машина, которая сначала разделяла гоблинов, не давая им сражаться всем вместе, а затем уничтожала поодиночке. Их воодушевляла невидимая сила, имя которой - мораль. Когда дело касается монстров или НИПов, мораль для них всегда является решающим фактором в бою. Солдаты верили в своего нового лидера, а гоблины, в свою очередь, сбитые с толку факелами и оказавшиеся в ловушке, окруженные множеством людей, теперь потеряли свою волю к сражению.

- Люди - жулики. Напали на нас!

- Киеек! Спасайтесь!

- Вы надеетесь, что вам дадут сбежать?

Солдаты безжалостно атаковали врага.

- Окружайте. Заблокировать выход из пещеры! - яростно рычал Виид.

- Да, командир!

- Раненым отступить, оказать первую помощь. Остальным сосредоточиться на защите. Те, кто получил лечение - ждите. Готовьтесь вступить в бой по моему приказу.

Солдаты под руководством Виида планомерно выводили гоблинов из строя, двое пали от его стрел. Он считал справедливым забрать себе как минимум двух гоблинов, потому, что он подвергал свою жизнь риску, заманив их.

Высокоуровневые гоблины держались долго, даже не смотря на низкую мораль. Но когда Виид разделил солдат на три группы и приказал им по очереди изматывать противника, монстры были уничтожены.

Трофеями стали девять серебряных, стальной щит и бронзовое копье. Когда Бурен и Беккер подобрали трофеи по его приказу, он заявил:

- Слушайте все! Я горжусь вашей доблестью. Теперь мы разделим трофеи, но не так как делали это раньше.

- ?..

- Большие награды получат те, кто сражался с монстрами храбрее других, при условии, что они не получили серьезных ран и смогут сражаться в следующем бою. Моя задача, чтобы все вы живыми вернулись домой.

- Да, командир! - отреагировали солдаты на его речь, их глаза были наполнены восхищением.

Лидерство увеличилось на 2.

Если бы Виид хотел, он мог бы забрать все трофеи себе, но он сдерживался. Если его отношения с солдатами ухудшатся, то лидерство не спасет от мятежа или даже от казни. Излишнюю жадность так же сдерживало присутствие сэра Мидвэйла.

Командуя своим отрядом, Виид систематически вычищал гоблинов на третьем этаже. Но однажды, сэр Мидвэйл скорчив недовольную гримасу, сказал ему:

- Мастер Виид, скорость выполнения нашего задания замедлилась. Советую вам действовать быстрее.

- Прошу прощения, сэр?

- Этих солдат я забрал из наших полков. Мне отдали их не навечно. Они должны закончить задание за месяц и вернуться в свои части.

Раньше Виид ничего не слышал о сроках. Должно быть потому, что в сроках было ограничено не само задание, а солдаты его выполняющие. Не смотря на сроки, он не ускорил темп.

Когда приходилось иметь дело с шестью и более гоблинами, он всегда выманивал их на открытое место одной-двумя стрелами и уже там солдаты могли воспользоваться своим численным преимуществом. Когда гоблинов было меньше шести, они нападал на них без каких либо ухищрений. Виид избегал сражений, если кто-то из солдат был ранен, и он по прежнему сам готовил рагу и чинил оружие со снаряжением, поддерживая состояние солдат в лучшей форме.

* * *

Когда карательный отряд успешно закончил зачистку третьего этажа логова, уровень Виида достиг тридцать седьмого, а уровень его солдат - тридцать четвертого. И вот тогда настало оно, время настоящей охоты.

- Вперед!

- Держать строй! Вперед!

Подгоняемые приказами Виида, солдаты двигались как настоящие берсеркеры, поддавшиеся безумию. Для них теперь гоблины были пустым местом.

- Ачи! Ачи!

- Умрите, уродцы!

- Вы грязные жабы! Я сотру вас с лица земли.

Солдаты тараном шли вперед, выставив щиты. При этом они грязно сквернословили, Виид научил их различным словечкам из лексикона Родригеса. Иногда они со свирепыми криками могли ринуться на врага в самые неожиданные моменты. Их мечи стали более подвижными и теперь били в уязвимые места вооруженных

копьями гоблинов. Виид все еще заставлял их поддерживать строй, пытаясь научить их полагаться в бою на своих товарищей, но, не смотря на это, они действовали более безрассудно. Отряд убивал гоблинов непрерывно, оставляя за собой тысячи трупов. Более агрессивно применяя тактики Виида, солдаты научились пробивать защиту гоблинов точно скоординированными атаками. Теперь, когда отряд солдат-ветеранов бесстрашно накидывался на врага, на уничтожение отряда гоблинов уходили мгновения.

- Бой завершен. Сейчас я распределю трофеи между наиболее доблестными. Это Хосам и Дэйл.

- Ура!

- Кому-то требуется отдых или ремонт?

- Нет, командир!

- Никак нет!

- Тогда продолжаем. Разведчики, доложить!

Бурен и Беккер по очереди разведывали окрестности и докладывали о расположении и количестве ближайших гоблинов.

- Докладываю, командир! - сказал Беккер. - Девять гоблинов обнаружены в ста ярдах на девять часов. Один гоблин-алхимик, шесть воинов и один обычный гоблин.

- Выдвигаемся!

Солдаты побежали в легком темпе, не быстро и не медленно. При беге в таком ритме они избавлялись от боевой усталости и готовились к предстоящему бою.

- Лю... Люди!

- Враг, убить их всех!

Гоблины приготовились сопротивляться, но это было практически бессмысленно. Солдаты, ставшие закаленными в бою ветеранами, уже превосходили гоблинов по уровню морали, а стрелы Виида выносили им смертный приговор. Его уровень стрельбы из лука, часто используемый в боях, быстро рос и теперь он направлял стрелы не только в смертельно раненых гоблинов. Теперь Виид стрелял, чтобы перехватить инициативу, например, когда гоблины собирали силы, чтобы прорваться через окружение его людей, он препятствовал их движениям предупреждающими выстрелами. Хотя главными целями стрел были те гоблины, которые угрожали жизни его солдат.

Представьте, что в тот момент, когда гоблин направляет в вас острие своего копья, стрела вашего командира пробивает дыру в его голове. Вы ведь будете более лояльны к тому, кто спасает вашу жизнь, верно? То же самое происходило и с теми солдатами, которым Виид спасал жизнь в последнюю секунду.

Его отряд охотился на гоблинов самым эффективным и быстрым способом. Они зачистили четвертый этаж быстрее, чем

третий и даже сохранили тот же ритм на пятом, где в каждой битве они имели дело с большим количеством гоблинов.

Когда боевые навыки солдат выросли до той степени, когда солдат можно было считать высокоуровневыми ветеранами, они уже стали способны сражаться с гоблинами один на один. Тем не менее, Виид все еще следовал старой тактике, делающей упор на защиту и численное превосходство. Некоторые солдаты, ставшие слишком самоуверенными, предлагали ему больше не пользоваться ей, а вместо этого сражаться с гоблинами исключительно исходя из их уровня. Но Виид настаивал на своем.

- Не думайте ли вы, что мерзкие гоблины заслуживают этого честного боя? Вы когда-нибудь слышали, чтобы рыцарь вызывал монстра на дуэль? Если бы нашелся такой, разве это не глупость, показывать свою честь перед монстрами? Мы сражаемся с ними, защищая покой жителей Розенхайма. Помните о том, что если вы из каких-то этических соображений будете колебаться, убивая гоблинов, ваши товарищи вынуждены будут расплачиваться за это!

Лидерство Виида контролировало его небольшую армию из тридцати человек.

Действия тех, кто сражался с гоблинами в одиночку, Виид не одобрял. Тому, кто так поступал, отказывали в участии в следующих боях. Сначала это человек радовался безопасности, но вскоре понимал, что ему приходится отсиживаться в тылу, пока его товарищи получают опыт. Это становилось примером для всех остальных, и они теперь предпочитали, если это возможно, бить гоблинов в спину, вместо честных поединков. Без сомнения, они поступали так потому, что Виид хорошо прочистил им мозги.

Боевая тактика пехоты для чайников.

Меньше чем за месяц, карательный отряд под руководством Виида зачистил Логово Литварт. Когда оставалась еще неделя, они вернулись на третий уровень и по пути наверх вырезали восстанавливающихся гоблинов. Начиная бой, солдаты распределялись по звеньям, вставали дугой и шли вперед, вырезая всех на пути в мгновение ока. Как только один бой заканчивался, они начинали новый. Блицкриг.

Ни один солдат не погиб. Когда они завершили задание 'Операция поиска и уничтожения в Логове Литварт', средний уровень солдат был равен пятидесяти семи, а Виид достиг шестьдесят второго. Учитывая то, что в армии Розенхайма средний уровень денариона равнялся сорока, то, что сделал для своих солдат Виид, было потрясающим.

- Отличная работа, мастер Виид. Вы очень сильно помогли нам, - сэр Мидвэйл не скрывал того, как он восхищен Виидом. -

Если бы у нас было бы хотя бы пятеро таких отважных лидеров как вы, королевству Розенхайм никогда бы не пришлось опасаться монстров. По праву королевского рыцаря, я настоящим предлагаю вам стать сотником. Примите ли вы мое предложение, мастер Виид?

Дзынь.

> Вы получили предложение работы!
>
> Приняв его, вы займете военную должность сотника в армии Розенхайма. Вы получите в свое командование сотню пехотинцев. Так же вам будет предложено пройти стандартную тренировочную программу, и вы будете получать ежемесячное жалование в три золотых.
>
> Принимаете ли вы это предложение?

Сотник, то есть офицер, командующий сотней солдат, считается кем-то вроде кандидата на рыцаря, он имеет право пройти ежегодное испытание на рыцарство в Красном Ордене. Другие игроки охотно приняли бы это предложение, но Виду не было до него дела.

- Я польщён вашим предложением, сэр Мидвэйл, но боюсь, что это мне не по силам.

- Фрейа-заступница! Мастер Виид, если вы хотите дополнительных привилегий, только скажите. Думаю, мы сможем найти общий язык.

- Ваше предложение... превосходит все мои даже самые смелые ожидания. Но все что я хочу это мир и процветания в королевстве Розенхайм. До тех пор, пока мое сердце велит мне путешествовать по миру и помогать нуждающимся, мне рано останавливаться в одном месте. Если у вас будет другое задание по уничтожению монстров после осенних урожаев или если на Розенхайм нападут, я первым приду к вам, предложу свои услуги и поведу в бой отважных солдат армии Розенхайма.

- Ваши мотивы хорошо понятны мне, мастер Виид. Двери в королевскую армию всегда будут открыты для вас, - снял свое предложение сэр Мидвэйл, удовлетворенный ответом Виида.

- Сейчас, когда мы завершили задание, я поведу людей обратно в крепость. Желаете присоединиться?

- У меня остались дела здесь, сэр.

- Могу я поинтересоваться, какого рода дела? - с любопытством спросил сэр Мидвэйл.

За последние четыре недели Виид делал тридцать четыре порции рагу по три раза в день. Благодаря своим развитым

кулинарным навыкам, он готовил вкуснейшую еду, и сэр Мидвэйл обожал ее, что позволило Вииду установить с ним дружеские отношения.

- Я должен выполнить задание, которое получил мне советник Родригес.

Виид полагал, что уничтожение гоблинов будет соответствовать условию задания, но и тут он ошибался. Количество монстров, которых ему требовалось убить, ни капли не уменьшилось и все еще равнялось ста. А количество гоблинов уничтоженных им на каждом из этажей логова по самым скромным подсчетам исчислялось сотнями. Целью задания Родригеса было истребить всех 'монстров' в Логове Литварт и ни гоблины, ни кобольды очевидно не относились к этим 'монстрам', ведь и тех и других Виид убил уже гораздо больше сотни.

- Я понял вас, мастер Виид. Задание советника... Да, теперь мне ясно. Я ожидал, что мы вернемся в крепость вместе, но, похоже, что судьбой нам предначертаны разные пути. Я оставлю вам Аразада.

- Аразада? Какого зада?

- Неужели вы позабыли имя той лошади, на которой вы приехали сюда?

- Только не говорите мне, что...

У Виида неожиданно разболелась голова. Речь шла о жеребенке, который лягал его задними ноками и кусал его руки! Теперь он вспомнил, что этот жеребенок носил имя Аразад. Какое жуткое имя для скакуна.

- Путешествие назад в крепость без лошади отнимет у вас много драгоценного времени. Аразад к вашим услугам.

- Благодарю вас, сэр, но спасибо, мне не нужна лошадь.

- Я всего лишь оказываю вам ответную услугу, мастер Виид. Прошу вас, примите ее. Верните его в королевские конюшни, когда вы закончите свое задание.

- ...

Сэр Мидвэйл сразу отвернулся, сказав все, что хотел. Это говорило о том, что он больше не желает ничего слышать, разговор окончен. Рыцарь желал Вииду только лучшего, но тому ничего этого не требовалось. Этот жеребец просто невыносим. Для Виида жеребец это только лишняя головная боль, но он был вынужден принять его, иначе он заставит королевского рыцаря потерять лицо, опозорив его отказом.

- Командир, мы будем скучать.

- Мы возвращаемся домой живыми благодаря вам!

- Пожалуйста, приходите ко мне в гости, когда будете в крепости.

- У меня на центральной улице трактир. Заходите в любое время.

- Моя семья владеет рестораном. Жена приготовит вам вкусный обед, хотя и не такой вкусный как ваше рагу!

Солдаты подошли к Вииду и попрощались.

Теперь, будучи высокоуровневыми ветеранами, они вероятно получат повышение по возвращении домой как минимум до десятников, а один или два из них с самыми большими уровнями могут рассчитывать и на более высокое звание. Виид пожал руку каждому солдату, бывшему под его командованием. Рукопожатие было теплым, и каждый раз он задерживал руку на несколько секунд.

- Вам действительно нужно уходить?

- Я бы хотел остаться здесь с вами, командир, но я верный солдат армии Розенхайма и должен возвращаться в часть.

- Командир, я буду скучать!

Виид смотрел на них грустным взглядом. Через сколько трудностей он прошел, тренируя их! Именно его усилиями они из рекрутов двадцатого уровня стали ветеранами множества боев. Теперь Виид чувствовал, будто королевство украло у него этих людей.

- Всем доброго пути! - пожелал Виид.

- Бог в помощь, командир.

- Командир, вы обязаны как-нибудь заглянуть ко мне в гости!

После тягостного прощания со своими бывшими солдатами, Виид остался один.

Глава 8. Профессия, что предначертана судьбой.

По своей давней привычке, Родригес иногда совершал послеобеденную прогулку. Ему нравилось навещать своих соседей и вникать в их заботы.

- Ну как ты, Ханс?

- Хорошо, советник.

- Какой у тебя сегодня самый вкусный фрукт?

- Вот. Пожалуйста, угощайтесь. Свежая клубника, сир.

- Благодарю.

Родригес тихо бродил по округе. В этот день он, воодушевленный тем, что последняя его книга недавно была опубликована, не цеплялся ни к кому из встреченных им по дороге людей.

Когда он вернулся домой, у входа его ждал слуга, заботившийся о поместье. Родригес часто откровенничал со слугой, который служил его семье уже несколько десятков лет.

- Как прогулялись, милорд? - поприветствовал Родригеса слуга.

- Хорошо. Очень хорошо. Сейчас такое безмятежное время.

- Рад слышать, милорд. Кстати, могу я задать вам вопрос?

- В чем дело, Вильям?

- Я хотел спросить про того молодого господина, который вырезал статуи на противоположной стороне улицы, милорд.

- А, вон ты о ком!

- Нашел ли он то, что искал?

- Непросто найти такие вещи, - рассмеялся Родригес.

- Тогда...

- Ни за что! Это место он никогда не найдет, а если и найдет, сможет ли он принять...

- ...

- В любом случае он получит именно то, что заслуживает, - безумно рассмеялся Родригес.

* * *

Оставшись в одиночестве, Виид первым делом перепроверил свое снаряжение и инвентарь.

'Двадцать четыре золотых и тридцать серебряных...'

Вместо того чтобы забрать свою долю трофеями, которые

собирали его солдаты убивая кобольдов и гоблинов, он забрал ее деньгами. Трофеи в основном состояли из грубого оружия, снаряжения и осколков металла.

'Неплохая выручка. К тому же...'

За прошедший месяц он неплохо улучшил свои навыки. Его навык готовки достиг шестого уровня, ремонт - четвертого. Ремонт вещей это действительно очень полезный навык, и многие игроки берут его, но вот готовка практически никем не используется, за исключением профессиональных поваров. Навык перевязки ран Виида сейчас равнялся четырем. Это позволяло ему излечивать мелкие раны, дважды накладывая повязку. Но сильнее всего у него вырос уровень.

Ему хотелось засмеяться от удовольствия. Но настроение портило неприятное ржание Аразада. Вииду, милостью сэра Мидвэйла, не оставили никакого выбора и теперь он должен заботиться о жеребце. От последнего сейчас не было никакой пользы, но Виид теперь обязан вернуть его в королевские конюшни целым и невредимым.

'Так, Логово Литварт... На данный момент не открыли ни одного другого логова с похожим названием. То есть место верное.'

В чем же заключается подвох советника? Виид анализировал формулировку задания и так и эдак.

'Значит, это должно быть где-то в логове, в месте, которое еще никто не обнаружил - в секретной пещере...'

И Виид начал работу, исследуя логово от первого уровня до пятого.

Таким профессиям как рейнджер или исследователь, занимающимися изучением местности, проще обнаружить скрытый проход, поскольку они наделены множеством различных навыков и характеристик, связанных с наблюдательностью. Но Виид мог полагаться только на базовые приемы, осматривая все взглядом или ощупывая руками каждую подозрительную деталь, за которой мог бы скрываться проход в секретную пещеру.

На каждом уровне Логова Литварт блуждало как минимум по двадцать игроков. Они охотились на монстров и не могли не заметить Виида, который вел себя странно.

- Что это он делает?

- Похоже, ищет какой-то вход. Иначе зачем еще ощупывать так тщательно каменную стену?

- Ха, ха, ну и идиот. В логове нет никаких секретных ходов.

- Это логово было обнаружено месяцы назад, сразу после открытия Розенхайма, одним из первых. Тысячи игроков уже побывали здесь. Он зря тратит свое время, это чистая авантюра.

- Он просто недоумок.

Они открыто смеялись над Виидом. Неудивительно, ведь когда он ходил по подземелью с поддержкой отряда из тридцати НИПов-солдат, все завидовали ему. Тогда он привлек к себе всеобщую зависть и раздражение.

- Но на всякий случай...

- Аккуратно. Смотри, чтобы он не заметил нас.

Некоторые Игроки тихо следили за Виидом, полагая, что тот услышал от НИПов нечто ценное, когда ходил с отрядом. Или, быть может, он выполняет особое задание? В последнем случае они могли бы заставить Виида поделиться этим заданием с ними.

По их мнению, этот ненормальный одиночка был низкоуровневым лучником, не умеющим сражаться в рукопашной, который к тому же как какой-то паразит прибился к солдатам, выполняя для них различную бытовую работу.

Однако прошла неделя, а Виид все еще бродил по пещере, ничего не обнаружив, и наблюдателям надоело следить за этим одержимым игроком.

- Псих.

- Черт, да я и сам спятил - потратил зря столько времени.

Виид продолжал свое занятие и после того, как они отстали от него.

- Здесь должно быть что-то.

Многие исследователи уже давно изучили всю эту зону, нарисовали карту и пришли к выводу, что логово исследовано полностью. Другие игроки говорили Виду в точности то же самое. Пока он охотился на кобольдов и гоблинов, он заодно изучал местность, но ничего стоящего не обнаружил. Но все же он был уверен, что однажды на что-то наткнется.

'Знаменитые исследователи со всего континента обыскали это место. Ну и что? Они все не правы, а я прав.'

Логово Литварт занимало гигантскую территорию. Для того, чтобы набрести здесь на секретный вход, просто последовательно обходя это место, требовалось пройти расстояние, равное, наверное, расстоянию от Земли до Андромеды.

Да, исследователи имели специальные поисковые навыки, но решающую роль играет правильное отношение к делу. Виид терпеливо ощупывал стены, выискивая подсказки.

Аразад с презрением наблюдал за действиями Виида. Он взял с собой жеребца, потому что снаружи не осталось никого, кто мог бы присмотреть за ним. Непослушное животное доставляло ему одни неприятности.

'Нужно сразу преподать ему пару уроков.'

Виид специально отвел Аразада к убежищу гоблинов. Там

находился один воин и три гоблина-налетчика. Заметив Виида, они с криками накинулись на него. Он шагнул вперед, будто пытаясь защитить жеребенка и начал сражаться с гоблинами, крича:

- Боже, я не хочу умирать!

Копье гоблина-воина устремилось к Виду, но лишь оцарапало его, из царапины выступила капелька крови.

- Если... если меня сейчас убьют, что же станет с моим дорогим Аразадом?..

Гоблины продолжали наносить удары.

- Ну нет! Я должен продержаться и защитить Аразада! Ну! Давайте, чудовища! Вам придется убить меня и перешагнуть через мое мертвое тело, прежде чем вы сможете прикоснуться к Аразаду!

Виид притворялся отважным рыцарем, оберегающим слабых. Но когда он оглянулся, то увидел, что жеребец зевает и от скуки играет с камешками на земле. К тому же животное, судя по всему, было готово удирать в направлении выхода из логова, как только его хозяин умрет.

- Проклятое животное!

Виида все это сильно раздражало - он выставлял себя дураком перед какой-то лошадью. Одним взмахом меча Виид зарубил надоедливых гоблинов. Он очень сильно хотел просто взять и отрубить жеребцу голову, но тогда он сильно рисковал испортить свои отношения с сэром Мидвэйлом.

Аразад презрительно взглянул на Виида, будто спрашивая, зачем тот понапрасну подставлялся под копье, если мог сразу с легкостью убить их.

- Фух. Ладно, это было глупо. Спокойствие, только спокойствие.

И он продолжил изучать логово. Через три дня, а точнее на десятый день его поисков, он нашел полость в одном темном углу четвертого этажа убежища, там, где восстанавливались гоблины-налетчики. Она находилась на десять ярдов дальше от точки восстановления. Даже самый внимательный рейнджер мог бы пропустить ее. Она была скрыта от глаз в тени большого торчащего из земли камня.

'Тут кто-нибудь есть?'

Виид осмотрелся, проверяя, что за ним никто не следит. Лишняя осторожность не помешает. Если эта полость окажется тем, что он ищет, то он не хотел бы делиться этим открытием с другими. Ведь тому, кто первым обнаруживает неизвестную зону, полагаются огромные вознаграждения. Он получает славу, удвоенное количество опыта и повышенные шансы на выпадение

трофеев с монстров, правда все бонусы действуют только неделю. Виид осторожно пролез в полость. Она была такой узкой, что походила на простую трещину в камнях, но с каждым шагом она понемногу расширялась. Вскоре он добрался до прохода, где можно было двигаться свободно. Здесь пахло сыростью и гнилью.

Виид напрягся и приготовился к бою. Он не знал, что может ждать его здесь, поэтому в правой руке напряженно сжимал железный меч, а в левой повязку с лечебной травой.

- Ну, давай.

Он медленно шел вглубь пещеры. Здесь было несколько развилок, и он каждый раз выбирал левый поворот, пока не уперся в тупик, где располагался гигантский червь.

- Что за ерунда... это такой монстр? Никогда не видел таких червей.

Прежде чем Виид договорил, в окружающем пространстве произошли внезапные изменения. То, что ему казалось черной землей, на самом деле оказалось маленькими жуками, размером с мизинец. Жуки зашуршали и как вода расплескались вокруг, а затем, грозной волной накинулись на него.

- Что...

Он замахал железным мечом как ветряная мельница. Жуков покрывали отвратительно скрипящие хитиновые панцири, а их атаки практически не наносили вреда, но червь-матка порождал жуков быстрее, чем Виид уничтожал их. Здесь ему явно не хватало его солдат из карательного отряда.

- Если бы они были со мной, я бы давно со всем этим разобрался.

Неожиданно матка выдохнула светло-зеленый дым. Как капля черных чернил в воде, дым медленно расплывался в узком пространстве пещеры и в конце концов добрался до того места, где стоял Виид.

И в тот момент, когда он сделал вдох...

Вы отравлены!
Ваша жизнь постоянно уменьшается.

Виид испуганно проверил состояние своего здоровья. Оно уменьшалось на один пункт в секунду.

- Черт... У меня нет никакого противоядия! Оно продолжает уменьшаться...

В отчаянии, Виид решил проигнорировать этих маленьких жуков, а побежал прямо к матке и ударил ее железным мечом. Панцирь червя треснул, и из него засочилась желтая жидкость.

- Если я умру, то заберу тебя с собой!

Он игнорировал покусывающих его жуков, ведь теперь не важно, от чего он умрет, от яда или укусов. И если уж выбирать из этих двух вариантов, то луче убить королеву и по возможности бежать отсюда. Жуки будто почувствовали, что их мать умирает и стали нападать на Виида более агрессивно, но он упорно продолжал бить мечом. Панцирь матки хотя и частично потрескался, но был достаточно прочен и по-прежнему защищал ее. Так что она все еще была жива и достаточно здорова, в то время как состояние Виида с головокружительной скоростью ухудшалось.

'Я умру здесь. Если бы у меня только были боевые навыки... навыки? Почему я сразу об этом не подумал!'

У Виида был в запасе навык, которым ему еще пока ни разу не пришлось воспользоваться! Этот навык поглощал столько маны, что поддерживать его дольше секунды не получилось бы. Но ситуация была достаточно безнадежной, поэтому ему больше ничего не оставалось.

- Техника Секущего Ножа!

Железный меч Виида засветился белым, теперь оружие стало способно преодолеть защиту врага. И тогда панцирь гигантского червя раскололся.

Вы получили новый уровень!

Виид пропустил сообщение и закричал:

- Журнал заданий!

Операция поиска и уничтожения в Логове Литварт.

В Логове Литварт обитает сотня монстров. Убейте каждого из них хотя бы по одному разу и докажите, что вы достойны хорошей профессии. Завершение этого задания направит вашу судьбу по верному пути.

Уровень сложности: неизвестен.

Требования задания: нет.

Количество оставшихся монстров: 99.

Не смотря на отравление и приближающуюся смерть, Виид ухмыльнулся.

- Я это сделал!

Он наконец нашел решение этой загадки. Задание требовало

убивать этих червей. Значит нужно убивать маток, а на жуков можно не обращать внимания.

- Сначала вылечить отравление...

Виид, все еще преследуемый жуками, в спешке покинул пещеру. Когда он увидел, что они не могут покинуть границ пещеры, то перешел на медленный шаг и направился к выходу из логова вместе с жеребцом.

Когда игрок отравлен, его лицо темнеет. Чтобы скрыть факт отравления, Виид избегал встречаться с другими игроками. Он поддерживал свою жизнь, втирая лечебные травы и пичкая себя ранее приготовленной едой. При желании он мог бы найти здесь отряд, имеющий в своем составе священника. Но Виид скорее бы умер, чем стал просить о помощи. Была ли причиной этого гордость? Вовсе нет.

В Логове Литварт не было ядовитых монстров. Ни кобольды, ни гоблины не располагали никакими познаниями в этой области, и не использовали отравленное оружие. У вызвавшегося ему помочь обязательно возникнут подозрения, он захочет узнать, чем это и где Виид сумел отравиться. А Виид бы скорее умер, чем стал делиться с другими сведениями о расположении секретной пещеры, которую он так долго искал.

Добравшись до поверхности, он сразу запрыгнул на жеребенка.

- В деревню. В ближайшую деревню. Быстро, или я умру.

Животное и хвостом не шевельнуло. Будто получая удовольствие от страданий ближнего, Аразад притворялся, что ничего не слышит. Он пощипывал траву и скреб землю копытом.

- Ну, раз так... - терпение Виида иссякло. - Ты не оставляешь мне иного выбора.

Виид достал нож резчика. Аразад, увидев нож, поначалу испугался, но быстро успокоился, будто догадавшись, что Виид лишь блефует. Но тот, вместо того, чтобы угрожать ножом Аразаду, порезал свою собственную руку. Разве это не безумие, наносить раны самому себе в те минуты, когда жизнь и так под угрозой от ядовитого газа?

- Ха, ха, - злобно оскалился Виид.

От слабости, вызванной отравлением, уже терялась четкость зрения. Он схватил жеребца за челюсти, открыл их и влил свою кровь.

- Ну вот, теперь, после того как ты попил моей крови, ты тоже отравлен. Отвези меня в деревню или мы оба умрем. Я-то скоро воскресну, но ты уже никогда не оживешь, ясно?

Жеребец, наконец, поскакал к деревне, хотя и не быстрее чем обычно. В деревне на Виида наложили исцеляющее

заклинание, когда он уже был на пороге смерти. Он купил травы и противоядие. Это стоило ему двадцати золотых. Денег больше не осталось, но он не жалел об этом.

Виид быстро вернулся в Логово Литварт, но вошел в пещеру червей лишь после того, как убедился, что никто за ним не следит. Он даже взял с собой Аразада, опасаясь, что другие игроки могут украсть его. И хотя идея избавиться от жеребца чужими руками казалось заманчивой, он все же не хотел узнавать, что случиться, если он не вернет того на королевские конюшни.

- Всегда будь за моей спиной.

Аразад взмахнул хвостом, выражая согласие.

Виид убивал только червей-маток. Опыта от жуков было слишком мало, а их многочисленные атаки со всех сторон отражать было бессмысленно. Никакой мастер не может ловить мечом капли дождя, вот и Виид игнорировал жуков, которые покрывали своими темными телами пол всей пещеры.

- Техника Секущего Ножа!

Таинственная техника Захаба пробивала броню врага, она активировала некую неизвестную силу, которая полностью разрушала суть объекта, независимо от физического сопротивления и защиты. Иногда Виид находил более крупных червей, которым требовалось два или три удара, и тогда ему приходилось отдыхать, восстанавливая ману для следующего удара.

Яд и непрерывная нервотрепка с маленькими жуками постоянно отнимали жизнь, и Вииду с трудом удавалось избегать смерти. Чем больше он убивал маток, тем больше недоумевал. Разве таким должно быть задание на смену профессии? Большинство игроков выбирают свою основную профессию, когда достигают десятого уровня. А у Виида был уже шестьдесят второй, и эта пещера все еще была для него смертельным испытанием. Можно только гадать, что это за профессия, которую настолько сложно получить.

Осталось монстров: 1

Под конец седьмого дня тяжелых сражений на счетчике Виида остался последний монстр. Королева, матка всех маток! Она была в пять раз больше других червей. Когда Виид неосторожно зашел в ее тронный зал впервые, королева сердечно поприветствовала его густыми зелеными испарениями ядовитого газа. В других обстоятельствах он не стал бы уклоняться от яда,

но тогда он, следуя интуиции, отпрыгнул назад. Жучки, которые попадали в испарения, разлагались и истаивали за секунды под их действием.

- Жуткая штука, - пробежал у Виида холодок по спине.

Единственный способ избежать яда - использовать лук, обстреливая ее издалека, но стрелы не смогут пробить прочный панцирь матки. Ему придется подойти к ней ближе, зайти в облако ее ядовитого газа. Королева червей знала о подобной дилемме и запасала газ, ожидая того момента, когда Виид подойдет к ней поближе. Как две змеи, скрученные кольцами в ожидании удачного момента для прыжка, Виид и матка безмолвно рассматривали друг друга.

- Она может использовать этот сильный яд только один раз. Если я уклонюсь от первого удара, второй будет значительно слабее. Все решит первый удар.

Виид вожделенно рассматривал сундук с сокровищем, который был спрятан за маткой.

- Теперь я ни за что не отступлюсь. Если бы только мне удалось найти кого, то кем можно пожертвовать, чтобы отвести первый удар... А ведь и правда, кажется, я знаю, что делать, - прищурился Виид. Его взгляд уперся в Аразада.

Пинком ноги под зад Виид отправил жеребца вперед. Тот инстинктивно рванулся к королеве, а она рефлекторно выдохнула в него отравленный газ.

'Извини, Аразад, но такова судьба. Жизнь штука жестокая, так что на этом наши с тобой приключения окончены.'

Виид не тратил время на то, чтобы понаблюдать за судьбой бедного животного. Как только он убедился, что матка исторгла запас ядовитого газа, он устремился прямо к ней.

- Техника Секущего Ножа!

Он со всего замаха бил мечом, пока мана не закончилась. Орудуя железным мечом в одной руке и ножом резчика в другой, он вскрыл панцирь королевы червей. Это было самым оптимальным вариантом действий, ведь Виид не имел никаких специальных боевых навыков. Королева сопротивлялась, но ее огромные размеры только мешали в ближнем бою. И вот, когда она, наконец, умерла, из ее тела выпал ключ.

- Вот оно.

Виид подобрал ключ, вставил в замок сундука и повернул по часовой стрелке. В сундуке обнаружилось несколько книг и пергаментный свиток.

Последователь легендарного императора.

Я, Гейхар фон Арпен, первый император континента,

положивший конец бесконечным распрям. В свои последние годы я не смог исполнить желаемого. Никому не суждено было понять моего горя, и моего величия! Моей профессии! Каждый судил о моем занятии неуважительно, свысока. Одаренные порабощены своими предрассудками, они отказались понять меня, они отказались стать моими последователями. И даже мои дети. Бездумное, бессмысленное стадо! Они не заслуживают быть моими учениками. И теперь я хочу доверить мое тайное ремесло тебе.

Император Гейхар был первым и единственным в истории Версальского материка правителем объединенной империи. После его смерти империя вновь развалилась и оставила от себя то, что стало современным миром. Империя исчезла, но достижения императора вошли в легенды.

Виид был взволнован:

- Значит, и тогда тоже были идиоты. Ведь они наверняка знали императора лично. Это отличная возможность... Ведь кто такой Император Гейхар? Это ни кто иной, как первый человек, покоривший весь материк своими собственными силами. И вот это его профессия! Она должна быть просто потрясающей, но все они судили о ней поверхностно.

Дзынь.

Скрытый класс!

Приняв его, вы получите уникальные навыки, связанные с особенностями класса. Желаете выбрать этот класс?

- Конечно! - воскликнул Виид без промедления.

И в тот же момент его героя окутал свет.

Герой: Виид. Тип: Нейтральный.

Уровень: 68. Класс: Легендарный Лунный Скульптор

Титул: нет. Слава: 250.

Здоровье: 3460. Мана: 340.

Сила: 235 +20, Ловкость: 200 +20, Живучесть: 89 +20,

Мудрость: 16 +20, Интеллект: 24 +20,

Дух: 97 +20, Стойкость: 129 +20, Искусство: 29 +100,

Лидерство: 68 +20, Удача: 5 +20,
Атака: 170, Защита: 30,
Сопротивление магии: нет.

+ Все характеристики увеличены на 20.

+ Характеристика Искусство увеличена еще на 80.

+ Лунной ночью все характеристики дополнительно увеличиваются на 30%

+ Позволяет использовать специальные классовые предметы.

+ Позволяет изучить все ремесленные навыки до уровня мастера.

+ Добавляет дополнительные бонусы к произведенным или улучшаемым предметам.

+ Повышает силу Техники Секущего Ножа.

+ Снижает потребление маны у Техники Секущего Ножа.

+ В зависимости от вашего уровня Скульптурного Искусства позволяет вам выучить секретные навыки.

+ Повышает Слава при создании необычных статуй или статуй имеющих культурную ценность.

Виид, наконец, получил профессию, ради которой пришлось пройти столько испытаний, но, увидев название своей новой профессии, он едва не умер от разочарования.

- Черт побери!

'Легендарный Лунный Скульптор!'

* * *

После всего пролитого пота и крови он снова вернулся к классу Лунного Скульптора. Вообще-то это был Лунный Скульптор с приставкой 'Легендарный', но Виид не видел разницы. Бесполезная неприбыльная профессия, Лунный Скульптор!

- Почему?.. - Виид даже заплакал.

Он вдохнул остатки ядовитого газа, выдохнутого королевой в своей предсмертной борьбе, но совсем не это заставляло его плакать. Теперь у него не было выбора кроме как принять эту проклятую богами профессию Лунного Скульптора.

- Нужно было становиться простым воином.

Виид, сначала посмеявшийся над теми, кто не понимал

профессию императора Гейхара, теперь винил императора в том, что тот обманом заставил его стать Лунным Скульптором. Сам он так же не понимал этой профессии.

'Почему жизнь ко мне так жестока?' - расстраивался Виид.

Он потратил неделю, просидев на улице для того, чтобы привлечь внимание Родригеса и более семи недель в Логове Литварт, чтобы найти проход и уничтожить отвратительных червей. И теперь, когда он стал Лунным Скульптором, все это было напрасно. Виид хотел расплакаться от обиды.

Конечно, сейчас от его внимания ускользнуло то, что он улучшил свои навыки скульптора, заработал большие деньги, продавая статуи у поместья Родригеса и то, что он все это время повышал уровень в логове с ужасающей скоростью. Его не волновало сейчас прошлое, только суровое настоящее, настоящее Лунного Скульптора. Он хотел кричать от этой несправедливости.

- А вообще-то все это не так уж и плохо, - после долгих минут с криком души, Виид вернул свой оптимизм, решив, что слезами делу не поможешь.

Теперь успокоившись, он видел и другую сторону медали. Воины, рейнджеры и священники - это три самых популярных класса, а значит, что они испытаны в деле лучше других профессий. Что касается воинов и рейнджеров, то они получают пятидесятипроцентный бонус к силе атаки, когда используют свое оружие в соответствии с подклассом. Священники могут изучать и накладывать священные заклинания, которые никому больше кроме паладинов не доступны.

Поэтому Виид наносил мечом меньше урона, чем его коллега-воин, и сила атаки его стрел не могла сравниться с той, которой обладают полноценные рейнджеры. Но когда игроки получают скрытую профессию, они должны сами раскрыть все ее секреты и потенциал путем проб и ошибок, полагаясь на свои собственные решения. Если они правильно развиваются, сконцентрировав внимание на сильных сторонах класса, то получается достойный результат. Но если нет, то у них получится средний герой, ничем не лучше героя со стандартной профессией.

Виид вновь вернулся к свитку, там еще оставался непрочитанный им текст.

Я люблю прекрасные скульптуры. Скульптуры, исполненные величественным духом Квазира, никогда не оставляли меня. Пока я люблю их, пока я им верю, они верны мне. Кто бы мог поверить, что непримечательное Скульптурное Мастерство это краеугольный камень моего восхождения от простого деревенского фермера до человека, объединившего весь материк?

Слушай же, мой последователь, идущий дорогой скульптуры.

Тебя ждет трудная дорога. Дорога, на которой сто человек из ста сдадутся, не выдержав трудностей. На большее род человеческий не способен. Но ты, мой последователь, прошу, достойно встреть ожидающие тебя трудности. Упорство это сокровище само по себе, настойчивость сама по себе обеспечит тебе достойные результаты.

Стань великим мастером Скульптуры! Познай те секреты скульптурного искусства, что я сам не смог открыть. Ибо это должно быть целью для каждого, кто изучил скульптуру.

Настоящим я, Император Гейхар, покоривший землю, море и небо при помощи скульптурного искусства, вверяю тебе эти дары.

Виид закончил читать свиток и осмотрел другие предметы, три таблетки и книгу. Нигде не сообщалось о том, какое воздействие оказывают таблетки, но у него на примете был один навык, полезный в такой ситуации.

- Идентифицировать.

Вы не смогли идентифицировать предмет.

Вы не смогли идентифицировать предмет.

Вы не смогли идентифицировать предмет.

Таблетка Императора.

Эта таблетка, сделанная бывшим императором из различных редких трав, очищает разум того, кто ее принял.

Эффект: Увеличение объем маны на 200.

После нескольких неудачных попыток Виид наконец сумел определить предметы. Редкость... и даже больше чем просто редкость. Таблетки увеличивали запасы маны на двести пунктов, навсегда. Таблетки издавали неизвестный, но приятный аромат. Виид оценивал минимальную стоимость каждой таблетки не меньше чем в десять тысяч золотых. И они того стоили, поскольку, в отличие от магазинных зелий, увеличивающих запас маны на время, они увеличивали его навсегда.

- Благодарю вас. Восхищаюсь вашей щедростью, ваше

Имперское Величество.

Виид отложил таблетки и взял книгу.

- Содержит ли она хороший навык? Должна бы! Я не настолько неудачлив, чтобы после всего этого мне и дальше продолжало не везти.

На этот раз, после очередной вереницы сообщений о неудачной идентификации, когда уже почти казалось, что ничего не получится, Виид снова смог определить содержимое книги.

Книга тайных техник меча императорской семьи Арпенов.

Император Гейхар фон Арпен описал безупречные техники меча во имя вечного процветания императорской семьи. Книга содержит описание пяти ударов и одной техники перемещения.

Все члены королевской семьи были рыцарями по происхождению. Сфера применения этого навыка изначально ограничена, он может применяться только рыцарями. Но император Гейхар фон Арпен видел своего последователя скульптором, поэтому он видоизменил эти техники и теперь Скульптор может изучить их ослабленную версию.

Виид от удивления чуть не выронил книгу.

- Этот цвет...

Книга тайных техник меча после идентификации засветилась золотым. Это означало, что она относится к книгам редких навыков. Более того, эта техника меча относилась к техникам класса А.

- Вы так любезны, ваше Императорское Величество. Благодарю вас за книгу по технике меча класса А, - сказал Виид.

Слегка разочаровывало то, что книга все же не была уникальным предметом или предметом класса S. И все же сомнительно, чтобы Вииду сейчас оказалась доступна настоящая высокоуровневая техника меча. Техники меча S-класса как правило ограничены для определенных профессий, в основном они предназначены для рыцарей или мечников. А для Виида, у которого вообще не было подходящих боевых навыков, эта книга была как дождь во время засухи. Времена использования базовых техник меча и лука теперь закончились. Виид положил руку на книгу и воскликнул:

- Изучить!

Навык: Вы выучили Императорскую Технику Бесформенного Меча.

Книга навыка засветилась белым, передав свои знания, и рассыпалась пеплом.

- Описание Императорской Техники Бесформенного Меча!

Императорская Техника Бесформенного Меча

Этот навык разработан Императором Гейхаром фон Арпеном специально для скульпторов. С каждым повышением навыка в Скульптурном Искусстве, сила атаки навыка повышается на 1%. Техника состоит из пяти движений, одной техники дыхания и одной техники шагов.

-Хахаха, - обрадовался Виид.

Это здорово! Арпенская Империя правила всем континентом, сейчас, после развала, от нее осталось одно лишь имя, но те техники меча, что использовались в императорской семье, без сомнения дорогого стоили. Однако когда Виид прочитал описания каждого движения в окне навыка, он почувствовал отчаяние.

- Да что же это такое! - закричал он.

Одно только первое движение, то, что потребляло маны меньше остальных, требовало триста пунктов маны. А поскольку в данный момент, даже после того как он проглотил Таблетки Императора, его запасы маны были слишком малы, то полноценно использовать тайную технику меча сейчас он не мог.

Глава 9. Небесный город.

Трактир, место, как правило наполненное веселым смехом, шумом и гамом, в последние два дня хранило тишину. Все это из-за одного человека. Его звали Волк. И был он настоящим гигантом, пугающих размеров, но не размеры пугали посетителей, пугало лицо. Его гримаса, пожалуй, испугала бы и орка, а с учетом того, он еще и беспросветно пил весь день напролет, неудивительно, что в трактире царила тишина.

'Хочу сделать ей предложение. Нужно нечто особенное, но что?'

Волк собирался сделать своей даме предложение, но тоска в его сердце не была видна посетителям трактира.

'Сделаю ей подарок. Точно! Слышал, в крепости Серабург появился скульптор. Попрошу его. Если то, что он сделает, придется мне по душе, отдам ему самое ценное, что у меня есть.'

Нетвердой походкой Волк покинул трактир.

* * *

- Ого, здесь по прежнему полно народу, - после семи недель отсутствия Виид вернулся в столицу Розенхайма. У него шла кругом голова от этих неисчислимых толп игроков, от всех этих покупателей и продавцов, торгующих друг с другом, от всех этих новичков, подыскивающих себе компанию, чтобы отправиться на поиски приключений.

- Давай, Аразад, быстрее. Пора вернуть тебя домой.

Виид вел жеребенка в королевскую конюшню, а тот покорно шел следом. К счастью или несчастью, но животное выжило после встречи с королевой червей и ее ядовитым газом. Жеребец желал поскорее расстаться с Виидом, будто некий инстинкт подсказывал ему, что в любой момент удача, благодаря которой он несколько раз умудрился избежать неминуемой смерти, может скоро закончиться. Так что чем быстрее он доберется до дома, тем лучше.

Видавшая виды конюшня находилась у самого королевского дворца. Главный конюх скривился, увидев жеребца:

- Ну вот и закончились спокойные времена - этот поганец Аразад снова вернулся. Я слышал о вас от лорда Мидвэйла. Хотите вернуть нам этого позорящего свой благородный род жеребца, мастер Виид?

С легким сердцем Виид оставил жеребца в пустом загоне.

- Вы совершили неплохой поход, хотя этот зверь наверняка доставил вам немало проблем.

- Ничего страшного, теперь все закончилось.

- Лорд Мидвэйл оставил вам послание. Он передал, что если вы захотите стать сотником, то можете в любой момент прийти к нему и получить это звание.

- Передайте, что я ценю это предложение.

Главный конюх был вежлив к Виниду, хотя и видел его впервые. Это в очередной раз подтверждало, что статус человека зависит от его связей и известности.

Покинув королевские конюшни, Виид отправился в Тренировочный Зал. Там он встретил инструктора:

- Хм. Так вот значит, как оно вышло... - инструктор чувствовал свою вину за то, что Виида принудили стать Легендарным Лунным Скульптором. - Это из-за меня.

Виид грустно понурился в ответ.

- Нет, вы определенно не виноваты в случившемся. Советник перегнул палку. Но не теряйте надежду, - говорил инструктор, похлопывая Виида по плечу.

- Да инструктор. На вас я всегда могу положиться... - ответил Виид.

- Ха, ха. Это верно. Но как бы то ни было, вы завершили мое задание и вернулись из похода.

За завершение 'Операции поиска и уничтожения в Логове Литварт', Виид получил в награду от инструктора три золотых монеты и пятьдесят очков репутации у властей Розенхайма. Высокий показатель репутации дает игроку торговые преимущества внутри страны, а так же позволяет занимать правительственные должности.

Что бы инструктор не говорил, но все же теперь его отношение к Виниду немного изменилось. Отныне он не считал его своим коллегой, братом по мечу. Таким образом, хорошие отношения с инструктором, которых Виид с таким трудом добился, оказались несколько подпорчены.

После инструктора, Виид нанес визит в поместье Родригеса. Советник как обычно все время просиживал в своем кабинете.

- Ха, ха. Вы действительно завершили задание, - сказал Родригес. - От вас долго не было вестей, и я начал уже было волноваться.

- Да, советник.

- Хм, ну ладно. Видимо такова судьба, а значит, у меня для вас есть один предмет.

Родригес передал Виниду деревянную статуэтку имперского рыцаря, она была такого размера, что умещалась в ладони.

- Что это? - спросил Виид.

- Это наследие Великолепного Гейхара фон Арпена. Моя семья давно служит императорской семье Арпенов. Мы унаследовали их кровь, а затем и их обязанности. И в этом поколении я - тот, кому они поручены. Но сейчас я, наконец, свободен от них, передав вам статую, - ответил Родиргес.

- Но для чего она нужна?

Виид уже получал раньше деревянную статуэтку другой формы, выполняя задание о Лунном Скульпторе Захабе.

- Мне, так же как и вам, неизвестна загадка этой статуэтки, - ответил Родригес. - По легенде на материке существовало пять мастеров скульптуры. Конечно это лишь древний миф. Мастера как вольный ветер бродили по земле, но каждый из них оставлял после себя некое творение, свое наследие. Так что я полагаю, эта статуя - одно из таких творений. По легенде, собравший все пять статуэток должен разгадать некую загадку, связанную с ними, тогда ему откроется великий секрет скульптурного искусства.

Сомнения Виида не были окончательно развеяны. Он идентифицировал статуэтку, что удалось ему лишь после нескольких неудачных попыток, поскольку уровень навыка был пока еще слишком мал.

Деревянная статуэтка.

Прочность: 1/1.

Эта статуя впитала в себя часть навыков императора Гейхара фон Арпена.

Она позволяет изучить уникальный навык, дающий возможность вдохнуть жизнь в любую статую.

Требования: Необходимо достижение стадии эксперта в скульптурном искусстве.

Когда Виид идентифицировал первую деревянную статуэтку Захаба, он так же обнаружил, что она как раз и давала возможность изучить технику Секущего Ножа, а требованием для этого был пятый уровень навыка владения мечом.

- Великий секрет скульптурного искусства... - проговорил Виид.

- Сейчас вы начали свой путь скульптора, и я желаю вам достигнуть навыка великого мастера в искусстве скульптуры. На свете прежде не было великих мастеров, но если таковой и появится, то он с легкостью будет способен решать судьбы всего материка, - сказал Родригес. - Да, я направил вас на этот путь скорее из злого умысла, однако, все то, что я вам рассказал

сейчас - правда.

Виид больше не обижался на Родригеса. Прошлое осталось в прошлом, а сейчас его неожиданно охватил интерес к самому скульптурному искусству.

'Создать свой собственный путь...'

К тому же Вииду говорили, что если он пройдет этот путь, то его обязательно ждет власть и богатство.

Родригес тоже решил, что Виид отплатил ему по прежним счетам. Лишь одно то плачевное состояние, которого Виид достиг, блуждая семь недель по холодным пещерам, размягчило его сердце, и советник понял, что больше не может обижаться на него.

- Советник, у меня есть другой вопрос. А у поваров и кузнецов есть свои собственные тайные пути, пройдя которые они могли бы достигнуть навыка великого мастера?

- Полагаю, что да. Бог щедр, - ответил Родригес. - Но помни, далеко не каждому на пути повара удается увидеть нужную дорогу и последовать ей.

- Тогда...

- Да, должны быть и другие Избранные! Они сами будут отыскивать свой путь. И только от них будет зависеть, пройдут ли они его.

Виид узнал все, что хотел и покинул поместье.

* * *

Сердце Дариуса громко билось в груди. Он не мог даже и помыслить о том, что серия вполне простых заданий может привести его к чему-то подобному. Он считал это невероятной удачей.

У власти в королевстве Розенхайм стояли двое - герцог Канус и граф Альбрук. И герцог Канус, занимающийся военными делами, был наиболее могущественным. И вот сейчас этот человек занес над ним белоснежный клинок.

- Мастер Дариус, здесь и сейчас я временно посвящаю вас в рыцари Розенхайма. Вы удостаиваетесь этой чести за ваши заслуги перед Королевским Советом. Я приказываю вам распорядиться новообретенным рыцарством, сформировав карательный отряд и отправиться с ним на помощь к жителям пограничной деревни.

- Всегда к вашим услугам, милорд. Можете положиться на меня, - ответил Дариус.

- Сэр Дариус, я поручаю это вам, - сказал герцог Канус.

Дариус ощутил легкое поочередное прикосновение меча к

своим плечам и к голове. Ритуал выглядел слегка опасно, но сейчас все же проходила обычная церемония посвящения в рыцари в королевском замке Розенхайма. К тому же меч держал не враг, а герцог Канус. Поэтому Дариус не боялся, наоборот, он чувствовал всю важность момента и едва сдерживал радость. Ему приходилось буквально бороться со спонтанно нахлынувшим возбуждением - хотелось что-нибудь прокричать и сорвать со стены гобелен от радости, но он сдерживал себя, чтобы не нарушить торжественную атмосферу. Вследствие его борьбы с улыбкой, предательски растягивающей губы, лицо его сейчас демонстрировало некий злобный оскал.

'Теперь я командир карательного отряда.'

Дариус считал себя очень, очень удачливым.

* * *

'Надо бы чем-то заняться,' - размышлял Виид с серьезным лицом. Особенность его неожиданно обретенной профессии заключалась в следующем:

Основным оружием Виида был меч, поэтому сейчас его следовало бы сравнивать с мечником. Мечник при получении профессии получает пятидесятипроцентный бонус к своему умению владения мечом. Навык ремесла Виида не мог бы компенсировать такой разрыв. Хотя, благодаря изначально завышенным характеристикам, даже рыцарь того же уровня, что и он сам, не смог бы с ним сейчас соперничать. Так что на относительно низких уровнях он был уверен, что сможет победить в дуэли двух мечников того же уровня, если будет применять технику Секущего Ножа и Императорскую Технику Бесформенного Меча.

Техника Бесформенного Меча... Виид был удивлен ее огромной силой, когда испытал ее в деле. Она была чем-то сродни читерству, она удваивала скорость рефлексов и урон и к тому же она утраивала скорость восстановления маны после применения. Неудивительно, что император Гейхар выбрал для своего последователя именно ее. Тем не менее, у воинов и рыцарей есть свои собственные дыхательные техники. И когда они в совершенстве овладевают подходящими их классам техниками дыхания, это дает им огромное преимущество, даже не смотря на то, что другие их техники слабее техники Бесформенного Меча Виида. Так что эти профессии, специализирующиеся в боевых навыках, наделены особым преимуществом.

Короче говоря, как бы фанатично Виид не повышал свой

ремесленный навык, свои характеристики и какие бы супер-навыки он ни получал, однажды его коллеги обгонят его. Даже сейчас, если не брать в расчет его навыков мечника, он совсем чуть-чуть превосходил их по возможностям своего персонажа. Очевидно, что без своевременно развитого навыка ремесла, техник Бесформенного Меча и дополнительных характеристик, полученных в Тренировочном Зале, он был бы значительно слабее обычного мечника.

'Но класс скульптора должен иметь больший потенциал, чем кажется на первый взгляд. Иначе император Гейхар не смог бы завоевать весь материк, да и силу Захаба было бы сложно объяснить,' - размышлял он.

* * *

Крепость Серабург, столица королевства Розенхайм. Здесь, перед главным фонтаном, в процветающем центре города в, рассматривая выставленные на прилавке статуэтки, выстроилось в ряд множество игроков.

Виид открыл свой второй лоток, собираясь заняться улучшением своего навыка скульптурного искусства.

- Добрый день. А это почем? - спросила стоящая у лотка девушка.

- Пять серебряных, - ответил ей Виид.

- О боже, так дорого. А можно получить небольшую скидку? Пожалуйста. Я куплю две статуэтки.

Милая девушка обворожительно улыбнулась Виду, пытаясь убедить его, но он был беспощаден. Когда дело доходило до денег, он не отличал женщин от мужчин.

- Со всем уважением, леди, но это просто оскорбительно, продавать подобные работы со скидкой. Неужели вы думаете, что, вырезая их, я делал скидки своему чувству прекрасного или что занижал свое творческое рвение? Стоимость произведения искусства должна отражать его истинную ценность, а ценность эта со временем только растет, - отвечал Виид.

Подобный ответ взволновал девушку. Она поняла, как глупо она поступила, пытаясь торговаться за работу, в которую скульптор вложил свою душу. Терзаемая угрызениями совести, она достала из кармана сияющие серебряные монеты.

- Извините. Вот десять серебряных, - сказала она.

- Благодарю вас, леди, - скромно улыбнулся Виид, отдавая две статуэтки. Это была улыбка победителя, гордого победой в этом небольшом торге.

Будучи скульптором с громкой приставкой 'Легендарный

Лунный', даже не смотря на то, что он и не желал таковым становиться, он все же создавал прекрасные статуи, даже по стандартам корейского журнала 'Практические искусства, Живопись, Скульптура, Гравюра'.

Сейчас его уровень навыка в скульптуре равнялся четырем. С тех пор как он стал Лунным Скульптором, эффект от его скульптурного мастерства удваивался, плюс ко всему, у него был нож Захаба, одна из ценнейших вещей для скульптора, фактически читерский предмет.

Пока что выставочная линейка Виида ограничивалась статуэтками небольшого размера из простых материалов. Не смотря это, их простота и низкая цена привлекала большое количество покупателей. Некоторые его фанаты даже выстраивались в очередь, чтобы купить его работы сразу, как только он закончит работу над ними.

Лисы и кролики, материал для которых стоил меньше десяти медяков, были наиболее популярны и разлетались как горячие пирожки, не смотря на то, что Виид установил на них цену в пять серебряных.

Он считал, что занимается вполне честной торговлей. Ведь силой покупать статуэтки он никто не заставлял, и что поделаешь, если люди толпами идут к нему, и с готовностью платят указанную сумму?

Теперь Виид работал ножом резчика быстрее, ведь он постепенно повышал свою опытность в скульптурном искусстве, зарабатывая за одно и деньги.

Все навыки - скульптура, готовка, ремонт и другие, достигая десятого уровня, переходят на следующую ступень, из базовой стадии развития в среднюю стадию, при этом навык снова снижается до единицы. Навык готовки после этого перехода позволяет стряпать пищу, повышающую запасы здоровья и маны. Навык починки на средней стадии открывает новое технологическое дерево, отвечающее за производство оружия и снаряжения.

Но и это еще не все. Как только навык достигает десяти вновь, уже в средней стадии, то открывается стадия эксперта, которая позволяет герою стать уже полноценным мастером, тем, кто доказал свои способности, пройдя через все необходимые этапы развития. Мастеров любого навыка, боевого или ремесленного, признают и уважают благодаря одному только их большому опыту в выбранной сфере. Но в целом, ремесленные навыки вроде скульптуры или готовки менее перспективны.

В данный момент Виид поставил себе задачу развить до средней стадии свой навык Ремесла, находящийся в базовой

стадии. Пока он занимался починкой снаряжения и приготовлением еды для солдат в Логове Литварт, уровень Ремесла развился у него до девяти. И теперь нужно было получить еще один уровень, чтобы достичь средней стадии. А в средней стадии навык Ремесла повышает силу атаки мечами и луками уже на тридцать процентов. А подобная добавка просто жизненно необходима скульптору, чья сила атаки занижена по сравнению с воинскими навыками из-за отсутствия специальных бонусов.

'Ремесло очень полезно.'

С повышением Ремесла все другие ремесленные навыки так же работают эффективнее. А на стадии эксперта ремесла с игрока снимаются некоторые ограничения, и тогда он получает возможность выучить дополнительные ремесленные навыки, например кузнечное дело или алхимию. Став Лунным Скульптором, Виид уже и так получил возможность изучить любой ремесленный навык, даже относящийся к другой профессии. Тем не менее, Виид справедливо полагал, что более высокий показатель Ремесла поможет ему легче и быстрее развивать их.

Ремесленные профессии могут частично пересекаться по своим умениям друг с другом, по крайней мере, до тех пор, пока не придет время становиться Великим Мастером.

Ну и, само собой разумеется, что если бы не существовало навыка Ремесло, то сами ремесленники вообще могли бы исчезнуть, ведь без бонуса от этого навыка у них не было бы никакого способа нагнать воинов.

- Итак, я сделал сотню статуй!

Не смотря на то, что Виид вырезал статуи безостановочно, количество опыта в его скульптурном навыке четвертого уровня застряло на отметке 98%. В противоположность безостановочно высокой скорости развития Ремесла, скорость развития скульптуры замедлялась.

- Надеюсь, что еще пятьдесят статуй и навык, наконец, повысится.

В этот момент толпа покупательниц неожиданно расступилась, и в образованном ими проходе появился высокий мужчина устрашающего вида, который направился прямо к Виду. Человек излучал настолько ужасающую ауру, что даже у Виида похолодела спина.

- Что же я сделал такого, чтобы так разозлить этого головореза? - спросил он себя шепотом.

Человек осмотрелся вокруг, сузив глаза.

- Ааа! Он меня заметил! - взвизгнула какая-то девушка.

Человек медленно подошел к Виниду, а потом вдруг поклонился ему, при этом имея вид побитой собаки.

- Я бы хотел попросить вас об услуге, - сказал он.

- Какой?

- Я бы хотел купить статую. Но не могу найти того, что мне нужно, - сказал мужчина и встал на колени перед Виидом. - Не могли бы вы сделать для меня статую на заказ? Пожалуйста, умоляю вас. Я собираюсь сделать предложение своей леди и для этого мне нужен подарок.

Виид решил выслушать его, тогда он смог бы уговорить мужчину встать с колен.

Мужчину звали Волк.

Волк влюбился в женщину. Он начал играть в сетевую игру в основном с одной целью - быть с ней и защищать. Поэтому ради своей девушки, которая выбрала класс священника, он решил сделать своего героя паладином. В бесчисленных сражениях он погибал множество раз, служа ей защитой и принося себя в жертву. В результате она сама в сражениях не умерла ни разу. Ему нравилась эта его вторая жизнь, в которой Волк охотился вместе с любимой - она лечила его и накладывала благословения. Он радовался каждый раз, когда видел ее в игре. Проходили месяцы и со временем связь между ними крепла. И теперь пришло время сделать ей предложение.

- Хочу подарить ей что-то такое, чтобы она всегда помнила этот подарок. Цветок однажды завянет, поэтому я хочу подарить ей такие цветы, которые не завянут никогда. Пожалуйста, создайте такие цветы, в которых моя любовь к ней была бы запечатлена навсегда!

Волк стоял на коленях. У него была внешность ужасающего головореза, но сердце его вовсе не было ужасным. Многие ли мужчины встанут на колени перед незнакомцем во имя подобной беззаветной любви?

Глубоко вздохнув, Виид оглянулся вокруг. Многие девушки были тронуты происходящим. Даже он сам, привыкший оценивать все с точки зрения денег, ощутил печаль Волка.

* * *

Я люблю ее. Я ее люблю, но почему же она не видит этого? Я хочу излить ей то, что творится в моей душе. Тысячи раз мое сердце говорило ей - я тебя люблю! Но почему же я не способен произнести ей это вслух?

* * *

Виид по-человечески понимал порывы Волка. Он сжал руку паладина и поднял его на ноги.

- Мастер Волк, - сказал он вежливо, - вам вовсе не обязательно просить о подобных вещах на коленях. Вы вправе просить об этом стоя передо мной в полный рост. Подобные просьбы моя слабость и я с радостью приму ваш заказ.

- Благодарю вас от всего сердца, мастер Виид - на глазах у Волка выступили слезы.

- Пустяки. Так о каких именно цветах вы говорили?

- Пусть это будут подсолнухи. Они станут олицетворением моей любви, моего сердца, что семь лет следовало за ней, ставшей светом моей жизни.

- Я понял. Не могли бы вы подождать?

Виид выбрал из своих запасов дерева самую качественную древесину. Эльфийское дерево. Это очень массивное дерево, а его древесина жесткая. Оно растет только в более теплом климате юга. То, что он нашел, представляло собой один кусок дерева размером с большой камень, который еще не был нарезан на отдельные более маленькие бруски, подходящие для изготовления статуй.

'Я должен показать все, на что я способен.'

Виид мог с закрытыми глазами вырезать лису или кролика, но вот вырезать цветы это настоящий вызов его умениям.

'Если вырезать каждый цветок отдельно, то это будет довольно таки просто, но как в этом случае я потом сложу их вместе? Я вырежу семь подсолнухов и добавлю сотню роз в качестве своего личного подарка молодоженам. И лучше бы сделать весь букет цельным.'

Виид представил себе общий образ, которого он желал добиться, и начал очень медленно придавать эльфийскому дереву форму. Волк и другие девушки, наблюдавшие за ним, пока что не могли понять, что собирается делать Виид. Они не знали, почему он выбрал настолько большой кусок древесины для всего семи подсолнухов. Тем временем, эльфийское дерево постепенно обрезалось и желаемая форма проявлялась на нем. Первыми появились относительно большие подсолнухи, а вскоре вокруг подсолнухов стали появляться розы. Подчиняясь волшебному танцу рук Виида, на свет появлялся прекрасный букет

- Ух ты!

- Это поразительно.

Ждущие покупатели превратились в восторгающихся зрителей, наблюдавших за скульптурным искусством, демонстрируемым Виидом. За каждым прикосновением ножа,

каждым небольшим надрезом, толпа наблюдала с трепетом, поскольку любая небольшая ошибка может отломать хрупкую ножку цветка.

- О боже, лишь бы ему удалось это закончить!

И этого желали не только Виид с Волком, но и каждый из присутствующих здесь. Виид стоял прямо перед ними, предельно сосредоточенный, кропотливо вырезающий цветы. Движения ножа резчика отделяли древесину, обнаруживая под ней цветки, листья и стебли.

'Ошибка недопустима.'

Глаза Виида блестели. Если бы он был один, то он легко мог бы позволить себе допускать любые ошибки, но сейчас он фактически находился на сцене, окруженный плотной толпой зрителей. Допусти он ошибку перед своими будущими покупателями и его репутации конец. Он не хуже других знал, что Слава его росла, и это в основном было связано с тем, что в округе не было других скульпторов. Поэтому он хотел бы избежать любых пятен на своей репутации. Любовь поклонников эквивалентна деньгам!

Виид с упорством одержимого создавал свое творение и вот, наконец, он закончил букет.

Повышение уровня: Скульптурное Искусство [5]

Позволяет создавать более красивые и сложные статуи.

Уменьшает вероятность неудачи при создании статуй.

Усовершенствование: Ремесло [от Базовой стадии к Средней]

Повышает силу атаки оружием и кулаками на 30%.

Улучшает все ремесленные навыки, а так же мастерство владения мечом.

Искусство повысилось на 5.

Слава повысилась на 1.

Предупреждение: Слава может снизиться, если бы будете продавать бракованные работы.

Два этих навыка повысились одновременно, как только Виид закончил деревянный букет. В первом сообщении не было ничего удивительного, ведь навык Скульптурного Искусства до

повышения у него застрял на отметке 98% четвертого уровня. А вот в Ремесле ему оставалось до следующего уровня 6% опыта и эти шесть процентов заполнились разом, продвигая навык до средней стадии. Характеристика Искусство, которая постоянно нервировала его тем, что было совершенно не понятно, какое воздействие она оказывает, так же неожиданно повысилась.

'Это немыслимо. Окно навыков!'

Виид быстро изучил открывшееся окно и понял, что он не только повысил скульптурное мастерство, но еще и получил дополнительные 17% опыта на новом уровне. Даже Ремесло повысилось не так сильно, сейчас, на первом уровне средней стадии, в Ремесле было 6% опыта.

'Но почему?'

Виида обрадовала подобная удача, тем не менее, он вскоре разобрался, в чем тут дело. Скульптурное искусство это не конвейерное производство - опыт здесь не нарабатывается за счет массовой штамповки однотипных статуэток. Если скульптор посвящает себя созданию оригинальной работы высокой художественной стоимости, чего-то такого, чего он прежде не пробовал, только тогда его опыт в скульптурном мастерстве растет. Все это напомнило Вииду о его первых статуях лисы и кролика - тогда, в самом начале, его опыт в скульптуре так же быстро рос. Пробуя и совершая ошибки, тогда он быстро развивал навык. Но когда он перестал создавать новые формы и пробовать новые стили, а, приученный к подобной работе, принялся монотонно производить одни и те же статуи. И тогда его развитие в скульптуре замедлилось и даже практически остановилось.

'Я-то думал, что повышение уровня замедлилось из-за более высокого уровня навыка, но оказалось, что нет. Я выбрал неверный путь.'

Пока Виид был поглощен своими мыслями, Волк и стоящие вокруг женщины зачарованно рассматривали букет, букет, сделанный из дерева. Подсолнухи и розы излучали мягкое тепло, они казались живыми.

- Мастер Волк, он закончен, - передал Виид букет.

- О, боже. Я... Я не могу в это поверить, - Волк снова плакал. - Не верю, что это сделано из дерева. Скульптурное искусство это настоящая магия...

- Да, мастер Волк. Но вы же сами видели, как я вырезал ее из дерева, не так ли?

- Просто поверить не могу, - сквозь слезы говорил Волк.

Другие наблюдатели так же были просто поражены результатами работы Виида. Без ножа Захаба он не смог бы сделать такой букет, к тому же, когда требовалось работать

наиболее тонко, его скульптурному искусству помогал навык ремесла и вместе они позволили добиться фантастических результатов.

- Я вложил свое сердце в этот букет. Теперь пришел и ваш черед открыть ей свое сердце, - сказал Виид.

Он старался воодушевить Волка, ведь и сам испытывал воодушевление, узнав при создании букета еще один секрет скульптурного искусства.

- Спасибо. Огромное вам спасибо, - искренне поблагодарил Виида Волк, при этом он засунул руку в карман, собираясь достать деньги и оплатить этот заказ.

- С вас три золотых.

Виид находился в приподнятом настроении. С учетом того, сколько усилий он приложил, статуя могла бы стоить и больше трех золотых, но сейчас Виида удовлетворила бы такая плата. Неожиданно Волк смутился и принялся выворачивать свои карманы.

- Куда же... куда они делись? - воскликнул Волк. В руке, которой он обшаривал карман, ничего не было.

Однако в этот момент Виид и сам запаниковал:

'Он что пытается меня надуть?'

Виид уже знал, что произойдет дальше, знал точно, что сейчас скажет Волк

'Он сейчас заявит, что где-то потерял свои деньги.'

- Я... Извините, мастер Виид, но я где-то потерял свои деньги.

'Конечно, ведь ты не можешь сказать, что на самом деле ты вообще не брал с собой золото, верно?'

- У меня их украли. Проклятые карманники! - закричал Волк, не дожидаясь ответа Виида.

'Ну, вот оно. Но ты ведь не сможешь просто так уйти на виду у такого большого числа свидетелей. Если он эксперт в подобных делах, он должен знать, что глупо надеяться, что ограбив меня в такой ситуации, удастся после этого уйти живым.'

- Может быть, вы возьмете вместо денег что-нибудь другое той же стоимости?

Пока что Волк действовал по схеме, с которой Виид уже был знаком. Это обычный трюк, часто применяемый теми, у кого нет гроша в кармане. Однако он недооценил Виида - тот буквально излучал нечто ужасающее вокруг себя.

'Ты что собираешься меня ободрать, осел?'

Оценив происходящее с Виидом, Волк вынужден был отступить. Он вновь засунул руку в карман.

- О, к счастью я нашел два золотых и девяносто серебряных,

может быть, сделаете мне скидку на эти десять серебряных? - спросил Волк.

- Может быть, тогда дадите мне что-то взамен этих десяти серебряных? У вас что-то есть еще?

Виид внимательно осмотрел Волка, его оружие, снаряжение и украшения. Он мог опознать любую из десяти тысяч идентифицированных на данный момент в Королевской Дороге вещей. Получив новый предмет, он в ту же минуту идентифицировал его и оценивал его рыночную стоимость. Но на этот раз его глаза не углядели на Волке ничего стоящего, тот был одет бедно.

- Может быть, возьмете эту книгу за десять серебряных? - достал паладин книгу и передал ее Виду.

Виид быстро изучил книгу.

Забытые города Версальского материка, том 4.

В небесах, над южной провинцией королевства Розенхайм находится огромный город, о котором повествуют многие таинственные легенды. Говорят, что он населен расой нечеловеческих существ. Самым правильным словом, которым можно было бы описать эту расу, было бы слово 'авиаки.'

Они, хотя и были сильными воинами, не любили жить рядом с монстрами, это досаждало им, поэтому они покинули Южную Провинцию и больше их никто не видел. Их раса будто исчезла. И даже старые пути в Небесный Город теперь забыты.

Сейчас ставится под сомнение даже само существование небесного города, но крестьяне Южной Провинции все еще верят в этот город и его отважных обитателей, авиаков. Старики там из поколения в поколение передают молодым свои воспоминания об них. Один ненадежный источник утверждает, что для того чтобы попасть в Небесный Город требуется Таинственное Семя.

Виид чувствовал себя обманутым. Ну кто же может поверить в такую чушь как Небесный Город? Если бы даже, нарушая все законы физики, город мог висеть где-то в воздухе, то тогда его легко можно было бы разглядеть с земли. Следовательно, все утверждения в этой книге - всего лишь досужие бредни. Но даже если бы и можно было во все это поверить, то, как можно поверить в тот бред насчет того, что в Город можно залезть по какому-то растению? Все это выглядело абсолютно недостоверно.

- Вам все это может показаться бредом, - пояснил Волк, будто почувствовав скептицизм Виида, - но эту книгу было непросто добыть...

- ...

- Хотел бы я дать вам что-то лучшее, но так вышло, что эта книга - самый ценный предмет в моем инвентаре, - сказал Волк, открывая свой рюкзак.

Виид увидел в нем шкуру кролика, змеиную чешую и обломанный меч. Виид мог бы отремонтировать меч, но тот сам по себе был дешевкой. Он имел только 2 пункта атаки. Мечом с такой атакой побрезговал бы даже кобольд. Возможно, в кузнице Виид смог бы продать меч за два серебряных.

- Простите, мастер Виид, но больше ничего нет.

Виид глубоко вздохнул.

'Ну ладно, и так сойдет. В конце концов, я узнал секрет изучения скульптурного мастерства. Я бы этого никогда не понял, если бы раз за разом продолжал изготавливать одни и те же статуи. Подумаешь, десять серебряных. Прощу его.'

К тому же, когда Виид назвал цену в три золотых, он и так считал торг возможным. И, называя такую цену, он скорее хотел шокировать Волка, заставив его начать торг именно с такой суммы. Цены на большинство статуй не определялись никаким стандартом, все зависело лишь от того, на какую сумму смогут договориться друг с другом покупатель и продавец. Два золотых, девяносто серебряных и дурацкая книга это не такая уж и плохая плата, к тому же, создавая ее, он смог получить уровень в скульптуре и других навыках. Но только Богу известно, как бы поступил Виид, если бы ему предложили два золотых и восемьдесят серебряных.

- Думаю, что книга стоит десяти серебряных. Желаю вам удачи с вашим предложением руки и сердца, мастер Волк. Ну а что касается леди, в которую вы влюбились...

- Да?

- Ей с вами повезло, - саркастично сказал Виид. Ее супруг и оказался таким скупцом, но зато она наверняка никогда не будет знать с ним бедности.

- Благодарю, мастер Виид.

Они пожали руки, и Волк медленно пошел прочь. Виид внимательно наблюдал за ним. В какой-то момент на Волке неожиданно появилась сияющая мифрильная броня, его ноги вместо штанов теперь закрывали мифрильные поножи. Оказалось, он даже ботинки носил из мифрила.

Виид пошатнулся от обиды, увидев подобный обман:

'На нем хлопковое кольцо жизни, огромная редкость, оно удваивает запас жизней. Настоящее сокровище! Те серьги вроде бы повышают сопротивление электричеству. Они вообще встречались только в базе данных, и никто не слышал, чтобы у кого-то такие были в игре. Ублюдок, у тебя полно денег, а ты

грабишь бедного скульптора.'

Вещи Волка стоили невероятных денег, Виид даже и не грезил о подобном. Некоторые предметы оценивались в тысячи золотых.

* * *

Утомленный многочасовой работой и вымотавшийся во время создания букета, Виид потянулся и зевнул. Неожиданно, зрители начали совать ему золотые монеты и кричать:

- Пожалуйста, сделайте мне такой же букет!

- Я только что купил двух лис, но я хочу вернуть их и изменить свой заказ на букет.

- Прошу!

* * *

Покидая крепость Серабург, Волк широко улыбался. По натуре он был весельчаком, хотя и обладал отталкивающей внешностью. Он искренне желал отблагодарить Виида, который действительно вложил в создание букета самого себя.

Книга Небесного Города! Волк потратил два месяца, чтобы добыть ее. Таинственное место, где даже он сам никогда не был. Волк прибыл в Розенхайм для того, чтобы посетить этот город. Но предложение, которое он собирался сделать девушке, сейчас для него было важнее всего остального, поэтому он с легкостью отдал эту ценную книгу Виду за букет.

'Смотри не выбрасывай ее. Храни. Она укажет тебе путь, и однажды ты сможешь попасть в этот Город.'

Бережно держа букет Волк направился в королевство Брент, где находилась его девушка.

* * *

Деревянный букет! Ну разве это не идеальный подарок для девушки? Слух о паладине по имени Волк и обо всей этой истории с его леди и деревянным букетом, быстро распространился. И тогда уличный скульптурный магазин Виида стал местной достопримечательностью. Большинство игроков относились к статуям как к сувенирам на память, которые можно было бы поставить на камин или в какой ни будь темный угол, а потом лишь стирать с них пыль время от времени. Однако история с Волком изменила их отношение к статуям.

- Прошу прощения, - объявил Виид в тот день, - но отныне я

больше не буду создавать одинаковые статуи!

Он пришел к такому решению, руководствуясь тем, что только так можно ускорить развитие навыков скульптуры и ремесла. Но публика восприняла все это по-своему:

- Он настоящий художник!

- Он такой потрясный. Он сказал, что больше не будет делать одну и ту же статую больше одного раза.

- В таком случае, цена его работ только вырастет.

Если раньше его покупатели обычно брали одну-две статуи кролика или лисы по дешевке в качестве сувенира, то теперь они стали заказывать подарки оригинального дизайна.

И хотя теперь количество статуй, вырезаемых им в день, снизилось до десятка, поскольку одна единственная статуя требовала от него теперь нескольких часов работы, но теперь его работы стали более популярны.

Три золотых за статую. С учетом низкой стоимости материала, это было крайне выгодно. К тому же навыки Виида в ремесле и скульптуре быстро росли. Всего лишь за три дня скульптурный навык вырос с пятого уровня до восьмого, а навык ремесла достиг четвертого уровня в средней стадии.

Когда у Виида не было заказов, он готовил и продавал еду.

- Если вы мне принесете мясо кролика или лисы, я приготовлю его для вас. То, что я приготовлю, не может храниться долгое время, поэтому вы должны будете съесть это в тот же день.

Кулинарный навык Виида позволял готовить еду, дающую бонусы к количеству здоровья и живучести. А подобные бонусы были неплохим подспорьем для низкоуровневых героев. Тот, кто сам не мог приготовить мясо, добытое на охоте у крепости, нес его Вииду.

- Вот.

- Ты и правда повар?

- Да. Не сомневайтесь. Я прошу вас заплатить лишь за соусы и приправы. Просто приносите мне любое мясо, когда хотите, - отвечал Виид.

Та еда, что готовил Виид, имела определенную художественную ценность, ведь он применял при готовке искусство скульптора. Как ни странно, много игроков учат навык готовки, ведь он полезен в полевых условиях. Но кто из этих поваров-новичков применяет для готовки Искусство? За исключением профессиональных поваров, не так уж и много игроков вкладывают в развитие готовки много времени и сил. А по-настоящему аппетитно выглядящие блюда довольно редки даже среди профессионалов.

Лоток Виида, где можно было купить качественную еду по низкой цене, пользовался огромной популярностью. Игроки покупали ее, рассчитывая на бонусы к здоровью и живучести.

Виид неделю занимался скульптурой и готовкой, но вот кто-то отправил ему шепот (голосовой чат):

- Мастер Виид, ты меня слышишь?

Это был Пэйл, лучник, с которым Виид познакомился во время ночной охоты на лис и волков.

- Привет. Давненько не виделись.

- О, отлично, ты тут. Где ты был все это время? Я посылал тебе шепот практически каждый день, но он оказывался заблокирован.

- У меня была работа.

В потайной пещере Логова Литварт шепот блокировался автоматически. Пэйл не стал совать нос в чужие дела:

- Ясно. А сейчас у тебя есть время?

Виид осмотрелся вокруг. Его статуи по прежнему пользовались популярностью, но теперь, когда он стал производить их исключительно по запросу, его продажи снизились. Люди, как правило, заказывали у него в качестве подарка примерно одинаковые статуи. И это ударило по нему самому, когда он заявил, что будет изготавливать только уникальные работы.

- Время есть.

- Тогда, может быть, присоединишься к нам? Мы решили вместе записаться в карательный отряд, направляющийся к деревне Бэран и я все это время пытался связаться с тобой, чтобы позвать вместе с нами.

Глава 10. Роль Виида в карательном отряде.

Итак, карательный отряд направлялся в деревню Бэран! Королевство Розенхайм находилось на границе обжитых людьми земель, оно окружено землями монстров. Королевство укрепляло стены своих крепостей и создавало гарнизоны в приграничных городах, но ежегодные нашествия гоблинов и орков осенью, когда можно украсть собранный урожай, по-прежнему оставались головной болью королевского совета. Групповое задние, порученное Дариусу, требовало от него собрать карательные силы и освободить деревню Бэран, захваченную ящеролюдами. Все те, кто присоединялся к карательным силам, принимали одно общее задание, таким образом, очистить деревню от ящеролюдов поручалось тремстам игрокам.

В последние несколько дней об этом говорили во всех уголках крепости Серабург. В крепость даже стали приезжать игроки из других королевств, и теперь здесь было еще более многолюдно, чем обычно. Участнику задания в награду обещали опыт и Слава за заслуги перед королевством Розенхайм. И хотя об этом говорили все, но Виид, занимавшийся все это время вырезанием статуй в своей уличной лавке, как-то упустил эту новость.

Для начала Виид решил встретиться со своими старыми товарищами. Они ждали в центре города.

- Приятно снова встретиться, Виид.

- Ого, давненько не виделись! - поприветствовали Виида Сурка и Ирен.

С последней встречи их снаряжение сильно изменилось. Сурка носила неплохую тунику, а Ирен белоснежную ризу клирика. Ромуна же носила стандартную для мага черную робу. Одеяние Виида их удивило, поскольку оно совершенно не изменилось.

- Мастер Виид, а ты где был?

- Это долгая история...

- А, знаю, - прервала его Сурка, прежде чем он успел договорить. - Ты не играл несколько недель, верно?

- ...

- О, так ты собираешься присоединиться к карательным силам? Пожалуйста, пойдем с нами, Виид! - Ромуна ухватила Виида за руку, и теперь они выглядели как влюбленная парочка.

Пэйл наблюдал за этой сценкой с несчастным выражением лица. У Виида от его взгляда пробежали мурашки по коже - он уже понял ранее, что Пэйл не равнодушен к Ромуне. Вызволив свою руку из крепкой хватки Ромуны, Виид спросил:

- Какие у вас сейчас уровни?

- У меня сорок восьмой, - застенчиво ответила Сурка. - Из всех нас у меня самый низкий уровень, поскольку я пять или шесть раз умирала в боях.

- Пятьдесят первый, - сказала Ирен.

- И я, - вторила Ромуна.

- Я пятьдесят третий, - грустно сказал Пэйл, все еще расстроенный увиденной сценкой.

Виид знал, что его товарищи и в реальности были друзьями, поэтому на монстров всегда охотились вместе, а, значит, получали опыт с одинаковой скоростью. Очевидным так же было то, что они все это время интенсивно охотились, ведь скорость их развития была выше средней скорости простых игроков. Они признались, что временно не ходят в университет, и хотя они не сообщали ему больше деталей, но Виид предполагал, что с тех пор они играли в Королевскую Дорогу практически непрерывно, без сна и отдыха проводя в своих темных комнатах дни напролет как затворники.

Вскоре Пэйл заявил, что Виид присоединится к карательным силам и будет выполнять задание вместе с ними.

- Они указали требования к уровню - берут всех от тридцатого и выше. Это задание дает бонусы за заработанный опыт. К тому же повышает Слава.

Планировалось, что карательный отряд столкнется с различными видами монстров. Основной целью были ящеролюды, захватившие деревню Бэран, но также была вероятность встретить менее опасных гоблинов.

- Миссия довольно рискованная, но в случае чего мы можем запросить помощи у НИПов, - Пэйл сделал ужасное лицо: - Мне до смерти надоели бандиты и пауки.

Пока Виид занимался своими делами, они охотились на монстров в ближайшем подземелье. В этом паучьем подземелье, красные пауки и различные ядовитые арахниды скрывались за каждым сталактитом. Об отравлениях заботилась Ирен, но Пэйлу не нравилось то и дело вляпываться в липкую паутину, к тому же очень уж надоел вид истекающих слюной паучьих жвал.

Виид кивнул Пэйлу, он понимал, через что тому пришлось пройти. Всего несколько дней назад он столкнулся с не менее отвратительными вещами, когда убивал червей.

- Я думаю, что неплохо бы присоединиться к карателям.

- Тогда добро пожаловать в нашу компанию, Виид. Кстати...

- Да?

- А ты выбрал класс?

Что касается профессии Виида, они не были уверены, станет ли он и дальше ходить вместе с ними на охоту, после того как определится с ней. Они даже поспорили об этом между собой.

- Класс я получил, но...

- Какой класс? Скажи нам, - возбужденно, вопреки своему обычно спокойному поведению, придвинулась к Вииду Ирен.

Как священник она была обязана знать особенности профессии каждого участника своего отряда, ведь ей приходилось отвечать за лечение и поддерживающие заклинания. Только среди воинов насчитывается множество разновидностей профессии, а есть еще и другие боевых профессии, которые используют иные виды вооружений и техники боя. Танки делают упор на защиту и живучесть, а ДД (наносящие урон персонажи) специализируются на уроне и физической силе.

Что касается Сурки и Пэйла, то они относились скорее к классам воинов поддержки, которые полагаются на ловкость больше чем на силу и живучесть. Еще существуют паладины, которых называют рыцарями света. Паладины полагаются в основном на такую характеристику как вера, благодаря которой могут призывать священные силы и исцелять себя и сотоварищей, используя Исцеляющую Длань.

Виид почесал затылок:

- Я скульптор.

- Ух ты, здорово! Ты выбрал профессию, связанную с искусством, - засмеялась Сурка.

Однако остальные проявили меньше радости - они подсознательно относились к скульпторам предвзято, считая их слабым классом. К слову, среди ремесленных классов, скульптор - один из тех, кто полностью лишен боевых навыков и любых усиливающих силу или живучесть эффектов.

И все же они искренне принимали Виида как своего. В конце концов, они не были настолько бессердечны, чтобы отвернуться от своего бывшего боевого товарища только потому, что он выбрал одну из самых бесполезных по их мнению профессий.

- Мы как раз направлялись к сэру Дариусу, чтобы присоединиться к карательному отряду. Пойдем, - сказал Пэйл.

- Но я же скульптор, - ответил Виид.

- Не волнуйся, - сказал Пэйл, - мы как-нибудь компенсируем твои недостатки. Нам нужно поспешить, пока кто-то другой не занял наше место. Размер карательных сил ограничен тремя сотнями игроков и двумя сотнями солдат-НИПов. Кто придет

первым, тех и примут.

- Идем, Виид, - сказала Ромуна.

- Мы поможем тебе, если ты опасаешься, что скульптору это окажется не по силам, - сказала Сурка.

Теперь, после того, как Виид раскрыл свою профессию, у него не осталось других причин отказываться. Девушки жалели Виида и не могли его бросить, даже если и считали, что он слишком слаб, а Пэйл, желая отплатить за все то, что Виид сделал для них ранее, практический умолял Виида присоединиться к ним.

Их настойчивость убедила его, и он направился к лагерю Дариуса.

* * *

Герцог Канус собрал в очередной раз своих рыцарей. Сюда были приглашены все без исключения рыцари, находящиеся в крепости. Здесь они обсуждали вопросы очистки земель королевства Розенхайм от заполонивших их монстров, планы набора рекрутов и иные важные военные вопросы.

- Отличная работа, лорд Мидвэйл. Вы отлично обучили своих солдат, То, что их уровни превзошли пятидесятый, впечатляет, - говорил герцог Канус.

- Это не моя заслуга, ваше превосходительство, - отвечал сэр Мидвэйл.

- Да? Я поручал это задание лично вам. Расскажите, в чем дело.

- Как пожелаете, ваше превосходительство, - ответил сэр Мидвэйл и рассказал в деталях обо всем, что произошло в Логове Литварт.

- Хм... Понятно, - пригладил свои ухоженные усы герцог Канус.

Других рыцарей так же поразило, что чужеземец, не Версалец, так хорошо сумел выполнить эту работу.

НИПы самих себя считали исконными жителями Версальского континента, а игроков - вольными людьми, присланными Геей, Священной Провидицей. Все НИПы испытывали эмоции, говорили и действовали как настоящие люди, обладая продвинутым искусственным интеллектом.

- Похоже, что он достойный человек. Лорд Мидвэйл, а почему вы не пригласили его в армию Розенхайма? - спросил герцог.

- Я дважды предлагал ему стать офицером, но он ответил, что хотел бы пока сохранить за собой свободу убивать монстров

по своему желанию, - ответил сэр Мидвэйл.

- Истинный вольный странник, - восхищенно ответил герцог Канус.

- Да, ваше превосходительство. Хотя он и не гражданин нашего королевства, но мне кажется, что однажды этот человек вновь послужит Розенхайму.

- Значит, так оно и будет, и однажды его меч вновь послужит на благо нашего королевства, - сказал герцог.

Затем Канус закрыл обсуждение событий в Логове Литварт и перешел к другим вопросам.

* * *

По пути к Дариусу Виид остановился у продуктового магазина.

- Мастер Виид, почему мы остановились здесь?

- Увидите.

Продуктовый магазин был заполнен покупателями. В основном это здесь толкались различные посыльные крепости.

- Мне нужны свежие грудки! - закричал мальчик в костюме посыльного.

- Ха-ха-ха! Ты пришел не по адресу, молодой тигр. Бордель дальше по улице, за углом. Конечно, если у тебя уже есть идентификационная карта, - ответил владелец магазина.

- Блин. Мне нужны куриные грудки! - перекосило посыльного, но лавочник все еще ядовито ухмылялся.

- Лишь куриные грудки? А яйца тебе разве не нужны?

- Ой, забыл... Да и яйца тоже.

- Подожди немного. Яйца получишь сразу, как курица их отложит.

- А что на счет цыплят?

- Сразу, как только они вылупятся из яиц.

Ирен широко улыбалась, слушая беседу лавочника и разносчика.

- Забавный парень.

- Наверное, решил свои первые четыре недели в крепости поработать в ресторане.

- Плохой выбор. Зачем работать в ресторане, где ничему толковому не научишься? - по мнению Пэйла, начинать свою карьеру в ресторане не очень умно.

Обычно новичкам советуют выполнять те поручения, на которых можно заработать, а желающим колдовать заклинания советуют поучиться в библиотеке. Все это нужно для того, чтобы собрать денег на хорошее снаряжение и оружие, а затем

охотиться на монстров эффективнее и, в перспективе, быстрее развиваться.

- Работая в ресторане, можно научиться готовить, - не согласился Виид, - Это окупается.

- Верно, но какая польза от этого бесполезного навыка в команде? Можно купить ржаной хлеб, который будет месяц храниться под действием заклинания консервации еды, - ответил Пэйл.

- Верно. Зачем учиться готовить, если мы и без этого можем легко утолить голод? - спросила Сурка.

По мнению Виида, Пэйл и Сурка говорили глупости. Не зная о том, что хорошая еда может повлиять на характеристики, они недооценивали кулинарные навыки, равно как и скульптурное искусство.

'Они просто не знают, что такое жить в бедности,' - размышлял он.

Его лицо затвердело. Те, кому пришлось жить во времена финансовых невзгод, никогда не принижают важность кулинарных навыков. Допустим, во время охоты на монстров в поле, вы вынуждены питаться только ржаным хлебом. Если вы новичок, у которого ни на что не хватает денег, то выбора у вас все равно не будет. Но достигнув того уровня, на котором можно себе позволить более вкусную еду, вы уже начнете испытывать к ржаному хлебу отторжение.

На самом деле, даже Пэйл не ел ржаной хлеб постоянно. Когда люди испытывают нужду, они все ведут себя одинаково. В особенности это касается требований к жилью, одежде и еде. У всех одинаковый набор потребностей, но когда эти потребности удовлетворены, список желаний неизменно растет.

К тому же кулинарный навык работает и в реальной жизни. По мере развития навыка, вы получаете возможность готовить различные блюда из того, что есть под рукой. Приготовив блюдо в игре по новому рецепту, и запомнив, как это делается, вы можете повторить то же самое в реальности. Развив навык готовки по крайней мере до стадии эксперта, вы можете быть уверены, что в реальности вы всегда сможете найти работу в любом ресторане, там вас примут с широко распахнутыми объятьями. Такова виртуальная реальность. В воображаемом мире повторено все то, что есть в реальности, то есть, выучив что-то в игре, вы можете быть уверены, что можете сделать это и в реальности. Королевская Дорога это крайне реалистичная и детализированная игра.

Правда, большинство тех игроков, что не утруждают себя таким глубоким изучением ремесленных навыков, как Виид,

никогда не поймут этого, если не будут повторять все это своими руками в реальности.

'И даже если и поймут, то захотят ли они вообще этим заниматься?'

Виид рассчитывал на то, что значимость готовки возрастает для игроков более высоких уровней. Если на своей базовой стадии навыка Виид уже мог готовить еду временно повышающую количество здоровья, то что же тогда может показать мастер?

'Уверен, что даже влюбленная парочка может подраться друг с другом за кусочек такой еды.'

И впечатляющим будет не только вкус, но и сопутствующий бонус. Черствый, безвкусный ржаной хлеб против блюд изысканной французской кухни, к тому же еще и повышающих характеристики - в этом соревновании победитель очевиден. Виид рассчитывал на то, что на блюдах, приготовленных высококлассным поваром, можно будет заработать кучу золота. Он полагал, что стоимость статуй не будет сильно расти, но влияние кулинарных навыков, навыков жизненно необходимых при любых обстоятельствах, никогда не ослабнет. Сильнейшие игроки будут искать лучшую еду, какая только возможна, и тогда необходимость в искусных поварах будет крайне велика.

'Кто-то наверняка уже понял это. Повара относятся к тем профессиям, которые хранят свои кулинарные секреты наиболее фанатично. Они наверняка создают свои собственные рецепты, повышая кулинарные навыки.'

- Вижу, что вы относитесь к ремесленным навыкам пренебрежительно, - серьезно заговорил Виид со своими товарищами. - Боевые навыки важны. Но в будущем ремесленные навыки могут оказаться даже более важными. У всех ремесленных навыков есть нечто общее - они могут повысить боевые возможности героя. Я советую вам изучить готовку, этот навык очень важен для повседневной жизни.

- ...

- Извини, - тихим грустным голосом ответила Сурка.

- Забыл, что ты скульптор, а я тут необдуманно говорю о ремесленниках плохо. Прошу прощения, - сказал Пэйл.

Сурка, Пэйл и Ирен покраснели от стыда. Они решили, что Виида разозлило то, что они прямо ему в лицо объявили о бесполезности одного из ремесленных навыков, готовки.

'Но дело же не в этом, вы не так меня поняли,' - покачал Виид головой. Как бы он ни пытался им объяснить, они не поймут всего этого, пока сами не столкнутся на практике.

В продуктовой лавке царила благожелательная атмосфера, что привлекало постоянных клиентов. Виид протолкнулся через

их толпу и подошел к стойке.

- Здравствуйте, - поздоровался он.

- Приветствую, - отозвался лавочник. - Я слышал ваш разговор. Вы правы на счет навыка готовки!

- Спасибо.

- Кажется, я раньше вас видел...

- Да, пару дней назад я заходил сюда за покупками.

Когда Виид развивал одновременно навыки скульптора и повара, он заходил только в этот магазин, чтобы закупить оптом различные продукты - тут были низкие цены. Самый простой способ повысить доходы это снизить расходы, покупая большое количество различных материалов одновременно со скидками. Хотя Виид и заходил за покупками всегда именно в этот магазин, но с лавочником он сейчас заговорил впервые.

- Ну да ладно. Благодарю, что выбрали именно мой магазин. Кстати, а вы сами случаем не повар?

- Нет, у меня другая профессия. Но мне известна ценность кулинарии.

- Хорошо. Так чем могу служить? - составив о Виде свое мнение, лавочник доброжелательно обратился к нему.

Из недавно произошедшей беседы лавочника и разносчика Виид сделал вывод, что владелец магазина - игрок.

- Специи и приправы, - сказал Виид.

- Хм, у нас множество видов специй, - ответил лавочник. - Есть соль, сахар, перец, но я могу предложить вам и некоторые более необычные вещи. Например, специи эльфов или сок, выжатый из некоторых северных трав.

Множество продуктов с самыми разными вкусами выращиваются фермерами по всему материку и затем продаются караванами.

- Мне не нужны необычные специи, только стандартные.

- Правильно. Только глупцы, желающие произвести впечатление, ищут что-то необычное. Что на счет качества?

- Само собой мне нужно самое лучшее.

- Сколько?

Виид посчитал свои сбережения. Он пока что хранил собранную им трофейную руду, продав лишь серебро, что он получил с червей.

- Сейчас у меня двадцать семь золотых. Куплю на все, - ответил Виид.

- Хорошо. Добавлю вам кое-что сверху, - ответил лавочник.

Товарищи Виида, слушавшие эту беседу между Виидом и лавочником, могли бы решить, что эти двое старые приятели - столько в их беседе чувствовалось взаимопонимания и уважения.

Владелец лавки избрал для своего героя путь повара. Только увидев Виида, он сразу понял, что у него появился новый достойный конкурент. Виид так же опознал в лавочнике опытного в кулинарных делах человека, поэтому они понимали друг друга с полуслова. Иногда достаточно было лишь одного взгляда.

Он сложил купленные им в продуктовом магазине специи и приправы в рюкзак. И когда он решил, что теперь у него есть все, что нужно для предстоящего путешествия, то отправился с товарищами к лагерю карательных сил Дариуса.

* * *

Новости о карательном отряде к деревне Бэран были у всех на слуху, поэтому в лагере собралось множество игроков, желающих присоединиться к заданию. Дариус сидел в небольшом кресле и опрашивал тех, кто желал присоединиться к заданию.

- Пожалуйста, следующий.

- Здравствуйте, я Кокран, лучник шестьдесят восьмого уровня. Специализируюсь на быстрой стрельбе, у меня лук Ласанта

- Принят.

Следующими в очереди как раз стоял отряд Виида, вперед вышел Пэйл. Он с волнением подошел к Дариусу. Пэйл говорил от лица всей группы:

- Мы все в одной команде. Пятидесятые уровни. Священник, боевой маг огня, рейнджер, монах и... - представляя Виида Пэйл запнулся. Он опасался, что если Дариус узнает, что Виид скульптор, то может не принять всю группу целиком.

- Хм, у вас сбалансированная группа. Это хорошо. А он... - заметив Виида, Дариус спросил у Пэйла: - Он тоже часть вашей команды?

- Да.

- Всего пятеро. В нашей армии осталось как раз пять свободных мест.

- Тогда...

- Хотите присоединиться к заданию по освобождению деревни Бэран? - спросил Дариус, и перед глазами Виида появилось сообщение:

Карательный рейд к деревне Бэран.

Границы королевства Розенхайм соседствуют с землями монстров. Чтобы защитить родную землю от ежегодных набегов монстров, были построены стены и созданы патрули, но в защите обнаружилась брешь. Через эту брешь проникла волна монстров и

напала на деревню Бэран.

Освободите деревню Бэран вместе с солдатами армии Розенхайма и уничтожьте монстров.

Уровень сложности: D.

Сроки исполнения: 30 дней.

- Конечно, - сказал Пэйл, широко улыбаясь.
- Я тоже присоединяюсь.
- И я.
- Спасибо, что пригласили меня.
- Согласен, - Виид принял задание последним.

Вы приняли задание.

- Ну вот и все, пора в путь, - вскочив на ноги, Дариус закричал: - Все, кто участвует в карательной миссии, прошу подойти ко мне! Мы набрали достаточно людей и нам пора отправляться!

* * *

Каратели отправились в деревню Бэран. Не было никакой церемонии прощания, лишь горстка людей, среди которых были друзья некоторых солдат, на прощанье помахала руками. Разношерстная компания из трех сотен игроков вышла из южных врат в сторону Южной Провинции к деревне Бэран. Они собирались отбить захваченную ящеролюдами деревню.

- Хех, я впервые ухожу от крепости так далеко. Мы как будто идем в поход на природу! - сказала Ромуна.

- Думаю, надо было взять с собой угощение для пикника, - ответила Ирен.

Девушки с удовольствием болтали друг с другом. Солнце и свежий воздух - отличный день для прогулки на природе. Волки и львы разбегались с дороги отряда, напуганные его размером. Путешествие обещало быть безопасным.

Тем временем, пока товарищи Виида наслаждались беседой и легкой прогулкой, сам он осматривал присутствующих - то, как они были одеты и снаряжены.

'Средний уровень игроков отряда где-то между сороковым и пятидесятым. Слышал, что у самого Дариуса уровень в районе ста сорока.'

У Дариуса в группе было пятеро товарищей. Трое мечников, вор и воин.

'Надо полагать, у них примерно такие же уровни.'

Виид пришел к выводу, что Дариус укомплектовал свое войско безо всякого отбора, то есть первыми попавшимися людьми, он просто хотел набрать необходимое для начала задания число игроков. Виид ощутил подозрения уже тогда, когда Пэйл говорил с Дариусом о присоединении к заданию и тот не предъявил никаких требований к их отряду. Дариус даже не озаботился тем, чтобы поинтересоваться профессией и уровнем Виида.

'Думаю, он хочет завершить карательную миссию как можно быстрее. На карту поставлено большое вознаграждение.'

Тревожное чувство не покидало Виида. Он провел свое небольшое расследование касательно Дариуса, командира карательного отряда, сразу же после того, как Пэйл отправил Виду шепот с предложением присоединиться. У Дариуса была плохая репутация. Его знали как человека, который пойдет на все, во всем ища лишь свою выгоду.

- Слушайте все, - тихо сказал Виид.

- А? - спросила Сурка.

- Когда мы прибудем в деревню Бэран, никому не доверяйте, - сказал Виид.

- Что ты имеешь в виду? - спросила Ромуна.

- Я хочу сказать, что мы теперь сами за себя, - ответил Виид.

Сказанное будто отрезвило Пэйла, он оглянулся по сторонам и согласился с Виидом:

- Я тебя понял, Виид.

- В чем дело? - спросила Сурка. - Я не понимаю.

- Знаем мы хотя бы кого-то еще в этом карательном отряде? - нахмурился Виид в ответ.

- Нет, - ответила Сурка.

- Ты хочешь сказать, что нас могут тут убить, если мы добудем хороший трофей? - спросила Ирен.

После этого вопроса повисло молчание, все замерли, а Сурка и Ромуна даже выглядели напугано.

- Нет, речь не об этом. Конечно, подобное может произойти. Но я не думаю, что здесь найдется кто-то настолько глупый, кто мог бы набраться наглости совершить нечто подобное на глазах стольких свидетелей. Если он получит знак убийцы за нападение на нас, он тут же станет общим врагом для сотен людей. И они отомстят за нас. К тому же Дариус не позволит произойти тому, что повредит его авторитету.

- Тогда что же тревожит тебя? - спросила Ромуна.

- Здесь мы ни на кого не можем положиться. Вот в чем наша проблема, - сказал Виид.

Чтобы их никто не подслушал, Виид отвел своих друзей немного в сторону и продолжил:

- Несмотря на наш низкий уровень, мы будем сражаться с большим количеством монстров.

- Именно! Разве не по этой причине они собрали триста игроков на это задание и привлекли еще две сотни из армии Розенхайма? Когда мы закончим миссию, мы получим много опыта и известности, - сказала Сурка.

- И вот тут появляется вопрос. Как мы будем сражаться, когда начнется битва? - спросил Виид. - Да, нас тут много народу, но мы просто кучка незнакомцев, впервые увидевших друг друга. Мы не знаем, например, какие вон у того рейнджера есть навыки. Мы не знаем, действительно ли является магом вон тот парень рядом с ним, или он просто переодетый самозванец? Допустим, ящеролюды неожиданно нападут на нас. Как мы им отреагируем? Сможем ли мы собрать силы и ответить на их удар?

- Но рейды и должны проходить подобным образом, в чем проблема? - спросила Ирен.

На этот вопрос Пэйл пожал плечами:

- Большинство рейдов касаются уничтожения определенного числа монстров или очистки территории определенного размера. И прежде я не слышал о крупномасштабных сражениях с армиями монстров подробных тому, что предстоит нам. У нас здесь три сотни игроков и две сотни солдат, но когда начнется бой, мы разделимся на небольшие группки и будем сражаться каждый вместе только со своими товарищами.

- То есть...

- Ирен, числа всегда лгут. То, что у нас три сотни игроков и две сотни солдат, еще не значит, что суммарная сила этого войска будет равна сумме сил каждого из его воинов. Если мы превзойдем монстров числом, то все будет в порядке. Но если события начнут развиваться неожиданно, наше войско рассыплется как карточный домик, - пояснил Виид.

Дариус действовал слишком нетерпеливо, он был одержим желанием быстрой победы. Поскольку к заданию желало присоединиться множество игроков, он мог бы набрать героев высокого уровня для того, чтобы снизить риски в тех случаях, если что-то пойдет не так. Хотя в этом случае Виида и его группу не приняли бы. Однако Дариус собирался сам получить все очки репутации, поэтому не принимал игроков выше сотого уровня. Вместо них он заполнял пустые места низкоуровневыми героями. Так же он приказал солдатам Розенхайма не вмешиваться и следовать позади основных сил.

'Наверняка он боится того, что солдаты заберут себе часть

полагающегося ему опыта и известности.'

Если бы Виид был лидером карательных сил, он поступил бы в точности наоборот - он бы отвел в сторону три сотни игроков и воспользовался бы Розенхаймскими войсками. Ведь если воевать против банды ящеролюдов, командуя силами НИПов, то можно повысить свою харизму и репутацию. Слава или опыт можно заработать множеством различных способов, но для быстрого развития харизмы требуется именно подобная тактика.

Виид напоследок еще раз напомнил своим товарищам держать ухо востро.

* * *

Время от времени войска останавливались для отдыха и чтобы перекусить. Игроки, присоединившиеся к карательному отряду, либо жевали те сухие пайки, что взяли с собой, либо готовили простые блюда. Солдаты Розенхайма ели трижды в день, придерживаясь своего графика.

- Как мы будем готовить еду? - спросила Сурка.

Пэйл и Сурка, обсуждая предстоящий прием пищи, бросали взгляды в сторону Виида. Из разговора, произошедшего в продуктовом магазине, они поняли, что Виид умеет хорошо готовить.

- Еду я приготовлю, - решил продемонстрировать свои навыки Виид, - Пэйл, не мог бы ты подстрелить пару кроликов или оленей?

- Хорошо, - ответил тот.

Пэйл взял свой лук и вскоре вернулся с тремя кроликами и двумя оленями. Он был рейнджером, специалистом по стрельбе из лука и мог без промаха отстреливать добычу.

- Сейчас приготовлю для вас что-нибудь вкусненькое, - сказал Виид.

Он сел у костра, снял шкуры с кроликов и оленей, нанизал их туши на вертела и разместил над огнем. Медленно поворачивая вертела, он солил и поперчил их.

- Ух ты, выглядит здорово, - сказала Сурка.

- Уже можно есть? - спросила Ирен.

У Ирен и Сурки от запаха жареного мяса уже текли слюнки, такому искушению невозможно было противостоять. Однажды Виид уже сумел пленить вкусом своей стряпни языки и желудки сэра Мидвэйла и его солдат в Логове Литварт. Тогда они набрасывались на его говяжье рагу как стая голодных волков, выскребая из котелков все до последней крошки. Сейчас, в отличие от тех времен, у него был средний уровень мастерства в

ремесле, что так же улучшало вкус еды. А развитые способности к искусствам позволяли сделать так, чтобы кроличье мясо выглядело более аппетитно. Даже то, как туши были насажены на вертела, способствовало поднятию аппетита.

- Прошу, угощайтесь, - пригласил их Виид, убедившись, что прошло достаточно времени и можно прекратить пытки.

Как говорится, голод - лучшая приправа. Как только Виид разрешил своим товарищам начинать есть, они тут же накинулись на вертела и принялись отдирать мясо от костей и заталкивать его в рот.

- О, какая вкуснотища! - воскликнула Сурка.

- Виид, ты лучший, - сказала Ромуна, показывая большой палец. Ее рука и рот были измазаны жиром.

Откровенно предаваясь обжорству, одному из семи смертных грехов, Ирен ела кролика целиком, а Пэйл грыз заднюю ногу оленя. Они обглодали все до костей.

- Спасибо, Виид, - восхищенные потрясающей едой, они хвалили Виида снова и снова.

- Да не за что.

Он оглянулся и обнаружил, что за их небольшим пикником наблюдало множество других игроков:

- Выглядит вкусно.

- Да...

- Она ест с таким удовольствием! - аппетит у находящихся поблизости участников карательной экспедиции возбуждал один только вид того, с каким наслаждением ели Ирен и Ромуна.

- А можно мне тоже попробовать? - спросил один мужчина.

- Угощайтесь, - раздал Виид приготовленную еду. - Но в следующий раз принесите мне свое мясо.

- Большое спасибо, - они с благодарностью брали еду, но та закончилась быстрее, чем большинство из них успело ее попробовать.

К слову некоторые из присутствующих и сами умели готовить. Они вынуждены были это делать, когда на охоте у них заканчивались запасенные сухие пайки. Восемьдесят процентов участников карательного отряда были мужчинами. Они терпеть не могли заниматься всеми этими повседневными делами на кухне, чисткой картошки, нарезкой лука. То же самое касалось и девушек. Так что даже те, кто изучил навык готовки, предпочитали скорее отдать Вииду мясо, чтобы он его приготовил, чем готовить самим.

- Мне так неловко брать еду бесплатно... - сказал на второй день их путешествия другой мужчина.

- Ничего страшного, не беспокойтесь. Мне нравится этим

заниматься, - ответил Виид.

- Но...

- Ну, если вам действительно неловко, то есть один вариант. Предлагаю такую сделку. Если чувствуете себя в долгу и хотите расплатиться, то можете платить мне за компоненты блюда. Ну, знаете, за соусы и приправы, - ответил Виид.

- Неплохой вариант, мне нравится. Так действительно будет лучше.

Получилась неплохая подработка! Виид стал получать за еду небольшую плату. Само собой, эта плата была значительно больше стоимости приправ и специй, но никто не жаловался, все считали плату приемлемой.

Когда войско остановилось у городка по дороге к деревне Бэран, Виид закупил в местной продуктовой лавке запас продовольствия. Для более быстрого развития навыка требовалось так же отыскивать новые рецепты. К тому же его клиенты благосклонно относились к появлению новых блюд, которых они не пробовали раньше. С купленными в лавке продуктами он мог поработать над новыми рецептами во время похода, стряпая эти блюда во время стоянок.

Что касается ножа Захаба, то помимо своего основного назначения, он отлично подходил для чистки картошки.

'Ну, между вырезанием статуй и чисткой картошки есть что-то общее.'

Базовый бонус от приготовленных Виидом блюд, добавлял пять процентов к количеству здоровья. А средняя стадия ремесленного мастерства позволяла добавить к еде дополнительные бонусы. Короче говоря, ремесло средней стадии, повышая на тридцать процентов умение пользоваться мечом, к тому же повышает на пятьдесят процентов кулинарный навык. В результате приготовленная еда увеличивает запас здоровья на семь с половиной процентов. Эта прибавка выглядит не очень-то значительной, но в пылу боя, когда враги атакуют со всех сторон, это может спасти жизнь.

К Виину, поглощенному приготовлением еды, подошли знакомые люди, одетые в униформу армии Розенхайма:

- Командир!

Из всех НИПов подобным образом к Виину могли обращаться только они. Он прекратил резать мясо, поднял на них взгляд и увидел знакомые лица:

- Вы...

- Салют! Приветствую вас, командир! - это были Беккер, Хосрам и Дэйл, братья по оружию, сражавшиеся вместе с Виидом в Логове Литварт.

- Ну как вы? - спросил Виид.

- Теперь мы десятники, командир, - ответил Беккер.

Когда солдаты, которых Виид тщательно натренировал, получили повышение до десятников, они больше не могли оставаться в своих родных частях. Поэтому военное командование выдало им в подчинение новобранцев и отправило на новое задание.

- Полагаю, что вам приказали присоединиться к карательным силам, направляющимся в деревню Бэран? - сказал Виид.

- Да, командир, - ответил Дэйл. - И когда эта миссия будет закончена, мы останемся в деревне и займемся обеспечением безопасности близлежащих земель.

Часть бывших подчиненных Виида, в том числе и Бурена, забрал под свое крыло сэр Мидвэйл, но остальные, получив повышение, служили в карательном отряде. И именно Беккер своим собачим нюхом почувствовал запах Виидовой стряпни, а затем нашел его источник, обнаружив при этом и своего бывшего командира.

- Хех - рассмеялся Хосрам.

- Я скучаю по вашей стряпне, командир, - сказал Беккер.

- Жаль, что мы не под вашим командованием, но почему бы не продолжить наши старые дружеские традиции? - бывшие подчиненные Виида, судя по всему, предлагали заморить червячка.

- Откуда он знает солдат Розенхайма?

- Они не простые пехотинцы, это десятники.

- Они назвали его командиром? - Сурка с Пэйлом не могли скрыть своего удивления. Звание десятника считалось уже достаточно престижным, а уровни НИПов превосходили уровни товарищей Виида.

- Ладно, вот держите, - Виид без малейших оговорок наложил еду в тарелки.

Стоит ли упоминания тот факт, что с этого момента все продуктовые запасы подразделений его бывших подчиненных находились в ведении Виида?

* * *

Путешествие до деревни Бэран заняло у солдат ровно десять дней. Виид был намерен за время этого перехода повысить свое кулинарное мастерство. Для того, чтобы достичь средней стадии мастерства в готовке, требовалось повысить уровень навыка, а для этого нужно было очень много работать. Во времена своего

задания в Логове Литварт Виид готовил для тридцати двух человек трижды в день. Это девяносто шесть порций в день, а в сумме это три тысячи порции мясного рагу. Затем он организовал подобие уличного ресторана в крепости, где он готовил и продавал еду. Теперь он кормил сотни ртов во время похода, а значит, ему сейчас пришлось приготовить около десяти тысяч порций.

Если есть по три раза в день, то в месяц в сумме нужно будет накрывать на стол девяносто раз. А в год это около одной тысячи восьмидесяти приемов пищи. То есть, Виид для того, чтобы достичь средней стадии мастерства проделал работу равную десяти годам ежедневной готовки еды для одного человека. Это не одно и то же, заниматься готовкой в качестве хобби и готовить тысячи порций еды для повышения опыта в навыке готовки.

Хотя скульптура и подходила больше для развития ремесленного навыка, Виид не хотел привлекать к себе ненужное внимание, вырезая в дороге статуи. Здесь лучше всего подходила именно готовка еды, к тому же благодаря ей можно было заработать денег и заслужить почет и уважение.

* * *

И вот войска были уже практически в двух шагах от деревни Бэран.

- Мы почти на месте.

- Интересно, что там будут за монстры? Жду не дождусь, когда мы с ними сразимся.

Самодовольно переговариваясь друг с другом, Сурка и Ирен шли по дороге, а Виид в это время поднял взгляд к небу. Там, в высокой синеве плыли белые облака.

'Так и знал. Небесный Город не больше чем миф. Всего лишь дурацкий миф. Деревня Бэран... в книге сказано, что именно здесь можно найти последние упоминания о Небесном Городе. Именно поэтому я и присоединился к заданию, но, судя по всему, я ошибался.'

Его робкие надежды были разбиты.

Когда войска подошли к деревне, Дариус скомандовал: 'Стоять!.'. Все войско немедленно остановилось. Когда Виид добрался из задних рядов к месту событий, он увидел там старика, одетого в рваные одежды, вместе с которым в сторону войска вышли десятки детей.

- В чем дело? - спросил Дариус, даже не слезая с лошади.

На лошадях из всей армии здесь путешествовали только

Дариус и его люди.

- Приветствую вас, уважаемый командир. Мы выжившие из деревни Бэран, - сказал старик. - Мое имя Гандилва, я староста деревни. Это я послал Джексона к Его Высочеству, чтобы сообщить о нашем бедствии и попросить о помощи. Надеюсь, что вы пришил именно за этим.

- Да, - ответил Дариус.

Когда на деревню напали ящеролюды, Гандилва бежал, забрав с собой перепуганных детей.

- Мы быстро отобьем деревню, - сказал Дариус Гандилве. - Так что вам не придется долго ждать хороших новостей.

- Рад слышать, уважаемый командир. Кстати говоря, у меня есть одна просьба, - сказал Гандилва.

- О чем вы?

- Прошу вас, спасите моих людей, они были захвачены этими ужасными тварями. Прошу, исполните последнюю просьбу старика, - умолял Гандилва со слезами на глазах.

- Это задание? - сверкнули глаза Дариуса.

- Да, это задание от нашей деревни, уважаемый командир, - подтвердил Гандилва.

- Каково вознаграждение? - прямо спросил Дариус.

Будучи игроком высокого уровня, Дариус не брался за все задания подряд. Заданий и так было слишком много и большая часть из них - лишь напрасная трата времени.

- У нас нет никаких ценностей, - опустил голову Гандилва, - Вот, это все, что я могу вам предложить... - Гандилва достал неказистое семечко.

- Я так и думал. Какого еще вознаграждения можно ожидать от старика, чью деревню разорили ящеролюды? Ни денег, ни ценностей, - ответил Дариус и холодно засмеялся. Теперь он воспринимал, этого старика как того, кто просто создает ему дополнительные проблемы, пока ему самому надо заниматься очисткой деревни от ящеролюдов.

- Когда я освобожу деревню, и если после этого у меня останутся свободные люди, я лично прослежу, чтобы на выручку к заложникам были отправлены войска, - ответил Дариус. - В данный момент все равно нельзя быть уверенным, что ваши люди хотя бы живы. Так что не испытывай мое терпение, старик, - сказав это, Дариус поспешно отправился по своим делам.

Некоторые игроки в войске перешептывались между собой за спинами у своих лидеров, но никто из них, тем не менее, не решился помочь старосте. И когда Гандилва уже решил, что положение безнадежно, кто-то сжал его морщинистую руку. Это был Виид.

Глава 11. Легендарная земля.

Положение Гандилвы, старосты деревни Бэран, была критической. Деревня Бэран считалась спокойным местечком в южной провинции королевства Розенхайм, здесь жили пять сотен семей. И вот теперь на деревню напали ящеролюды. Жители деревни разбежались, а некоторых из них ящеролюды взяли в плен.

- Расскажите, откуда вы взяли это семечко, - попросил Виид.

- И вы поможете мне, если я расскажу? - в бесцветных глазах Гандилвы появилась надежда.

- Ваше недоверие меня обижает, сэр. Не важно, расскажите вы или нет, я все равно помогу вашим людям. Как может кто-то стоять в стороне, когда невинных людей удерживают в плену?

- Ох! - Гандилва охнул от возбуждения. Все отказывали ему в помощи, но вот нашелся добрый самаритянин, и заявил, что его меч послужит делу спасения людей.

- Мастер Дариус отклонил мою просьбу... потому что все, что я мог ему предложить, это лишь одно семечко, - сказал Гандилва

- Он поступил безответственно, - ответил Виид, убедившись, что Дариус его не может услышать. - Разве можно измерять ценность хороших дел в деньгах?

- На свете еще остались хорошие люди.

- Так что это за семечко? - Виид украдкой взглянул на сжатую руку Гандилвы.

- А! Мне не известно, чей росток оно таит в себе.

- Вы что не знаете, откуда оно взялось?

- Это семя передавалось в моей семье из поколения в поколение. Предки просили хранить его как зеницу ока. Я поклялся, что передам его храброму воину в обмен на услугу.

Все детали этой загадки со щелчком сложились друг с другом, однако все еще было не ясно, выгорит ли это дело. Шансы один к одному: возможно это действительно то самое семя, что откроет путь к Небесному Городу, но может так же оказаться, что это самое простое семечко какого-то неизвестного растения. Среди бесчисленного множества классов Королевской Дороги, так же существовали фермеры и садовники, но найти одного из них сейчас было невозможно, что неудивительно - садовников и так было слишком мало.

- Спасете ли вы моих людей?

Дзынь!

Бедствие в деревне Бэран.

Деревня Бэран была прекрасным мирным местечком, но однажды отвратительные монстры атаковали восточную границу. Когда ящеролюды совершили налет на деревню, ее староста, Гандилва, не успел спасти людей. Он смог уйти, но спас только детей. А взрослые решили остаться, чтобы выиграть время. Свирепые ящеролюды пленили сопротивлявшихся взрослых, но не казнили их, а взяли в рабство и увели в свою крепость в Западной Долине.

Вызволите родителей детей. Чем больше пройдет времени, тем больше деревенских жителей могут быть убиты ящеролюдами.

Уровень сложности: D.

Награда: Безымянное Семя.

Количество заложников: 55.

Это задание сложности D, то есть по сложности оно равно заданию карательных сил. У Виида так же было задание сложности A, касавшееся следованию воле Захаба, но пока что оно было за пределом его возможностей. К сожалению, оно занимало ценное место в окне заданий. Предлагаемое задание было сложнее тех заданий, которые Виид выполнял раньше, но он раз за разом перечитывал его описание, не придавая значения той его части, где указывалась сложность.

Родители в беде. О своих родителях Виид не вспоминал с девяти лет. Из той поры ему запомнились только его самые темные минуты, когда ростовщики угрожали ему.

'И это единственное наследство, которое родители мне оставили.'

Но Виид все же скучал по своей маме и папе. Если бы это было возможно, то он заплатил бы любую цену, лишь бы вернуть их. Увидев, что будущий спаситель погружен в свои мысли, Гандилва разочарованно спросил:

- Полагаю, вы не удовлетворены предложенной наградой?

- ...

- Мы сможем выплатить этот долг со временем, после того, как наша деревня будет освобождена.

- Да нет, все в порядке. Я не прошу большего и выполню это задание со всей возможной скоростью.

Вы приняли задание.

- Благодарю вас. Ящеролюды направились в горную долину, что к западу от моей деревни. Я буду ждать вашего возвращения с хорошими вестями.

Как только Гандилва отошел, вокруг Виида собрались его товарищи:

- Мастер Виид, о чем вы говорили?

- Ты принял задание? - Пэйл и Сурка с недоверием смотрели на Виида, который только что взялся за задание, вознаграждением за которое было простое семечко.

- Не задавайте вопросов. Пойдите, догоните его и тоже возьмите это задание.

Фактически Виид был лидером их отряда. Его товарищи решили, что у подобной настойчивости есть какие-то скрытые мотивы, поэтому они сходили к Гандилве и так же получили задание. Старик с радостью поручил его и им.

- Я с мастером Виидом.

- Мой лук так же готов послужить спасению пленников.

Ваша группа приняла задание.

Все товарищи Виид приняли задание, хотя они пока что недоумевали, зачем они это сделали.

- Не могу понять, - покачал Пэйл головой. - Мы так долго сюда шли, и вот теперь ты отказываешься от участия в карательном рейде, и берешь это задание...

- Если я не ошибаюсь, то оно в дальнейшем может открыть нам некоторые интересные перспективы. Прав я или нет, но это задание так или иначе лучше, чем участие в битве вместе с остальными.

- Что ты хочешь сказать?

- Если мы будем сражаться вместе с карательными силами, то, учитывая наши уровни, все равно получим не так уж много опыта и славы.

Они согласились с Виидом. Их уровни были ниже, чем у Дариуса и его компании. Вообще, изначально они рассчитывали на миссии поиска и уничтожения, которые будут выдаваться после освобождения деревни от ящеролюдов. Так что они не ждали многого от предстоящего крупного сражения. Смешавшись с сотнями других игроков, чей уровень выше, группа Виида в лучшем случае стала бы для всех обузой.

- У меня есть предчувствие, что нам лучше переключиться на это задание, - сказал Виид.

- Но у него сложность уровня D... Не слишком ли это сложно для нас пятерых? - спросила Сурка.

- Не беспокойся, у меня есть план, - ответил Виид.

- Ладно, мастер Виид, мы с тобой, - сказал Пэйл.

Теперь, когда было решено принять задание Гандилвы, они покинули войско. В это время к ним подошли двое. Это были Беккер и Дейл, десятники армии Розенхайма.

- Командир! Куда вы? - спросил Дейл.

- Мы собираемся поближе познакомиться с ящеролюдами, - ответил Виид. - Я и мои товарищи собираемся освободить захваченных в плен деревенских жителей из ящеролюдовой крепости, отцов и матерей этих бездомных детей.

- Это довольно сложная миссия! - испуганно воскликнул Беккер, услышав заявление Виида. Дейл так же выглядел недоверчиво.

- Вы что собираетесь проникнуть в крепость впятером? - оценил Дейл размер отряда Виида.

Он заметил, что все они были слабее его самого, поэтому он ударил в грудь кулаком и предложил:

- Командир, мы бы хотели помочь вам в этом задании.

- Да, наш командующий позволит нам присоединиться к вам, когда услышит о вашей благородной миссии, - добавил Беккер.

Похоже, что здесь свое дело вновь сыграла старая дружба. Существуют некоторые непростительные деяния, в которых солдаты никогда не стали бы принимать участие, к примеру, участие в восстании или массовые убийства невиновных крестьян. И никакая харизма или дружба не заставят их совершать такие поступки. Однако они пойдут на это, если посчитают свое дело правым или если ими будет управлять прославленный полководец. И вот сейчас, по мнению десятников Виид, спасая крестьян, собирался совершить героический поступок. Кроме того, это задание все же было связано с целями карательных сил. Все это оправдывало их желание помочь Вииду.

- Я рад вашему предложению, но, к сожалению, не могу его принять, - ответил Виид после короткого молчания. - Сейчас ваша задача освободить деревню Бэран под командованием мастера Дариуса, не так ли?

- Но...

- А в нашей миссии, чем меньше народу, тем лучше. Прошу вас, выполните ваше собственное задание самым прилежным образом - ведь что прикажете делать нам, если обнаружится, что людям негде будет жить, после того как мы вернем их домой?

- Да, командир.

Виид убедил Беккера и Дейла.

Да, при поддержке двух десятков пехотинцев Розенхаймской армии, заложников будет проще освободить из крепости ящеролюдов, особенно с учетом того, что все десятники будут подчиняться Вииду. И если бы он принял их поддержку, то задание было бы уже не таким сложным. Его лидерство превратило бы солдат в грозную силу. Однако у этого плана был и недостаток - Дариус обязательно бы заметил это.

Уход Виида с товарищами из карательного отряда из трехсот игроков и двухсот солдат мог бы остаться незамеченным, но исчезновение такого большого количества солдат обязательно привлечет внимание Дариуса и он захочет узнать, что произошло.

Виид повел своих друзей в сторону описанных Гандилвой гор к западу от деревни Бэран. Западные Горы представляли собой мрачное место. В долине стоял влажный туман от водопадов, что создавало идеальные условия для жизни ящеролюдов.

- Их территория начинается отсюда, - к одним из достоинств профессии Пэйла относилось улучшенное зрение и повышенная наблюдательность.

Для рейнджеров эти навыки были жизненно необходимы, поскольку им нужно было уметь выслеживать животных и понимать различные виды местности. Пэйл концентрировался больше на пассивных навыках, таких как Быстрая Стрельба или Пробивание Брони. Именно этим путем шло большинство рейнджеров вплоть до второго развития своей профессии. Зато Виид во многом благодаря своей профессии скульптора превосходил остальных в искусстве мечника благодаря особенностям своего класса и технике Секущего Ножа.

- Да, думаю, что ящеролюды перешли восточную границу и встали здесь лагерем, - коротко ответил Виид, осматривая местность. Долина оказалась больше, чем можно было ожидать.

По лесу они шли осторожно, ожидая, что ящеры могут неожиданно напасть. И наконец, они обнаружили воинов ящеролюдов. Рептилии напоминали гигантских двуногих ящериц, покрытых скользкой зеленой кожей. У них был шестидесятый уровень или чуть меньше.

- Фу, какая гадость, - прокомментировала Ромуна.

С этим нельзя было не согласиться. Все монстры, как правило, имели неприятную внешность, но все же Виида они не пугали.

'Попробую тот же трюк, что я использовал с гоблинами,' - решил он.

Уровень ящеролюдов был на десять выше чем у гоблинов, но

в данной местности на ящеролюдов накладывались штрафы, в то время как монстры в логовах наоборот усиливались. В логовах они сильнее на половину, точно так же как и монстры в ночное время суток. А это значило, что ящеролюды были не сильнее гоблинов.

Отложив в сторону лук, Виид взял в руки свой крепкий железный меч. Он уже столько времени занимался приготовлением еды и вырезанием статуй, так давно не сражался, что сейчас его тело жаждало крови.

'Пора попробовать одну из новых техник.'

Императорская техника Бесформенного Меча состояла из следующих пяти движений:

Первая форма.
Потребление маны: 300
Вы совершаете три великолепных удара одновременно.
С повышением навыка число ударов и урон от них растет.

Вторая форма.
Потребление маны: 400.
Вы мгновенно перемещаетесь врагу за спину и наносите удар.

Третья форма.
Потребление маны: 600
Повышая временно силу своей атаки в пять раз, вы разрушаете оружие врага.

Четвертая форма.
Потребление маны: 1000.
Вы начинаете танец смерти, нанося врагу удары по самым уязвимым местам.

Пятая форма.
Вы становитесь единым целым со своим мечом. Собираете весь свой запас маны и выбрасываете его в одном ударе. При этом мана поглощается полностью, но если ее запас менее 2000, то дополнительно будет использовано ваше здоровья.

В навык была включена одна техника из семи быстрых шагов, которая представляла собой активный боевой навык, применяемый для уклонения от атак врагов.

Виид дал каждому из навыков свое название. Первую он назвал Триплет, а остальные Удар в Спину, Ломатель, Танец

Мечей и Меч Цезаря соответственно.

Благодаря таблеткам императора, сейчас у Виида было 940 пунктов маны. Триплет он мог выполнить три раза, удар в спину дважды, а ломатель один раз. Остальные приемы пока можно было не брать в расчет, поскольку на них не хватало маны. Пятую форму, Меч Цезаря, он мог бы активировать и без маны, но ему не хотелось ставить на кон свою жизнь ради одной попытки с неизвестным исходом.

Технику шагов из книги навыков он назвал 'Семь Небесных Шагов', она требовала 100 маны при активации, но к счастью после активации работала как минимум минуту без дополнительных затрат.

'Посмотрим, на что я способен.'

С тех пор, как Виид изучил Императорскую технику Бесформенного Меча, он не дрался ни разу.

- При свете дня монстры не так уж и сильные, - тихо сказал он своим товарищам. - В полную силу они могут сражаться в своих болотах, а здесь, в долине, ослаблены. Я пойду первым, сражусь и разведаю их силы.

Монстры, живущие в сухом климате, такие как ядовитые скорпионы или песчаные черви, сильнее в пустынях. А в данном случае ящеролюды, предпочитающие болота, на равнинах несколько ослаблены.

И все же его товарищи удивились. Фактически Виид только что предложил им просто и без затей атаковать крепость ящеролюдов. До сих пор они следовали за ним, полагая, что у Виида есть какой-то особый план, позволявший победить превосходивших их ящеролюдов.

- По... подожди секунду. Значит, мы возьмем и просто войдем в их крепость с боем? - спросил Пэйл

- Ну да, а почему бы нет?

- Но ведь это задание сложности D, - возразил Пэйл.

- Раз это задание сложности D, то можно ожидать, что здесь находится около восьми сотен ящеролюдов. Верно? - спросил Виид.

Пэйл молча кивнул.

- Восемь сотен, около того.

- Уверен, что когда мы брали задание Гандилвы, подобная сложность была установлена именно исходя из этого. Но вам пока что не стоит списывать и Дариуса со счетов. Дело в том, что он уже сейчас помогает нам.

- Дариус нам помогает? - пока Пэйл качал головой, пытаясь разобраться, в чем тут дело, Виид раздал своим товарищам бутылочки.

- Что это? Какое-то зелье? - спросила Ромуна.

- Этот напиток я сварил перед выходом из крепости. Пустые бутылки я купил по дешевке в аптеке, - ответил Виид.

- И почему ты даешь их нам сейчас? - спросила Сурка.

- Выпейте и все сами поймете.

В подтверждение Виид сам выпил свой напиток.

Вы выпили Ликер Живучести.

Эффекты: +100 Здоровья, +10 Силы, +5 Ловкости.

Ослабляет болевые ощущения.

Товарищи Виида выглядели сильно удивленными после того, как выпили из своих бутылок.

- Не могу поверить, что ликер на такое способен, - сказала Ирен.

Сурка только недавно достигла совершеннолетия, поэтому алкоголь впечатлил ее больше остальных. Ей понравился аромат напитка, его приятная сладость, и поэтому она выпила все до последней капли.

- Я варил его не достаточно долго, поэтому эффективность понижена. Это сделано специально для того, чтобы напиток не вызывал похмелья, когда вы пьете его вместе с едой, - сказал Виид. Выпив свой напиток, он уже направлялся в ту сторону, где по его предположению находились ящеролюды.

* * *

Дариус считал себя везунчиком. И то, что ему поручили такое редкое задание, было тому лишним доказательством. Выполнение карательной миссии к деревне Бэран могло поднять его характеристику славы на новый уровень. Высокая слава давала множество преимуществ, в том числе и с точки зрения заданий. К примеру, он мог бы теперь попасть на прием к тем известным людям, занимающим важные должности, к которым невозможно было попасть с низкой славой. А у них уже можно получить более сложные, а значит более прибыльные задания.

Командуя армией из пятисот человек, Дариус мнил себя генералом.

Его карательный отряд, наконец, подошел к деревне Бэран. Деревянный забор, который должен защищать деревню от проникновения монстров, был разрушен, а в домах были выбиты все двери. Войско стояло на холме, откуда все это можно было

хорошо разглядеть. В деревне не наблюдалось ни одного монстра, но никто не спешил расслабляться.

- Парос, разведай местность, - попросил Дариус одного из своих товарищей.

- Хорошо. Можете отдохнуть здесь, пока я не вернусь.

Парос был вором и, обладая крайне высокой ловкостью и наблюдательностью, он легко проскользнул в деревню. Через час он вернулся, тяжело дыша, и доложил:

- Внутри спрятались сотни ящеролюдов! Они ждут, когда мы подойдем ближе.

- Хотят, чтобы мы сражались с ними в рукопашную, - произнес Дариус холодно.

Очевидно, ящеролюды, превосходя его солдат числом, хотели к тому же вовлечь их в ближний бой. Хотя с другой стороны, это оказалось ему только на руку. Во всеобщей суматохе Дариус со своими людьми, превосходя здесь всех по уровню, мог убить больше монстров. Такой расклад был для них более выгоден.

'Ну что, же. Раз они этого хотят, то они это получат,' - решил Дариус.

- Воины, в атаку! Отобьем деревню прямо сейчас!

Войско ринулось на штурм, но неожиданно из домов стали выбегать ящеролюды.

- Ррр! Люди!

Мускулистые рептилии держали в одной руке щиты, а в другой мечи. Размахивая мечами, они ринулись в бой. Большинство игроков оказалось застигнуто врасплох. Дариус не предупредил их, что ящеролюды спрятались в домах.

'Слабые мне не нужны. Должны остаться только сильные, те, что будут верны мне. Так зачем же тогда делиться славой и опытом со слабаками?' - размышлял Дариус, отрубая головы ящеролюдам.

Подобную тактику, сулящую значительные потери, он применял специально, в основном потому, что не хотел, чтобы его доля славы и опыта была поделена между остальными тремя сотнями игроков.

Солдаты Розенхаймской армии следовали за Дариусом. Ими командовал сэр Джавантес. Когда рыцарь понял, что они попали в ловушку и окружены ящеролюдами, атакующими их со всех сторон, он закричал:

- Держать позицию! Отрядам сражаться стоя спина к спине!

Десятки начали сбиваться в круговые формации. Подобный боевой порядок был визитной карточкой Розенхаймской армии. Десятками командовали опытные воины, такие как Беккер и

Хорсам.

- Готовимся к защите.

- Защитный строй!

- Мы тоже готовы.

Практически все десятники, которых обучал Виид, приняли одно и то же решение - в первую очередь защита.

- Надерем им задницы! - один только Беккер поступил иначе.

Встав в защитные круги, солдаты Розенхайма запутали ящеролюдов, заставив их сражаться внутри своеобразных сот. А Беккер со своей десяткой появлялся то тут, то там и убивал растерявшихся ящеролюдов.

* * *

Когда Виид приблизился к ящеролюдам, те стали выкрикивать свои традиционные агрессивные возгласы:

- Человек!

- Глупый человек! Ты пришел умереть!

Размахивая мечами, они ринулись к Вииду. Их было пятеро. И хотя уровень ящеролюдов был ниже, чем у Виида, но это компенсировалось их числом. Если они окружат его, то у него окажется по одному противнику слева и справа, спереди и сзади, плюс где-то будет еще один. Но все же Виид сохранял спокойствие.

За месяц в тренировочном зале он повысил на сорок пунктов силу, ловкость и живучесть. Звучит это достаточно просто, но почему тогда никто не поступает так же, ведь с более высокими характеристиками проще охотиться на монстров? Дело все в том, что это занимает один месяц. И весь этот месяц нужно непрерывно избивать пугало. Кому по силам заниматься таким скучным и утомительным делом? Если делать это непрерывно по двадцать часов в день, то за месяц в сумме это займет шестьсот часов. И нужно повторять одно и то же действие, постоянно превозмогая боль и усталость в мышцах. Даже профессиональные атлеты не пойдут на это. В среднем спортсмены тратят по пять часов в день на упражнения по развитию мускулатуры. А то, через что прошел Виид, равнялось ста двадцати дням тренировки среднего атлета. А если сравнивать с ежедневными часовыми тренировками в тренажерном зале, то это равнялось двум годам тренировок. Кто бы пошел на нечто подобное только для того чтобы поднять три-четыре характеристики на сорок пунктов? То, что Вииду удалось это проделать всего за месяц, доказывает его невероятное упорство.

Виид жаждал боя, к тому же он собирался испытать неопробованный ранее на практике навык.

Виид и Сурка шли впереди, готовые встретить ящеролюдов. Поскольку в их группе не было ни рыцаря, ни воина, то роль лидеров, принимающих решение о вступлении в бой, отводилась им.

- Эм, Виид... - сказала Сурка.

- Да? - отозвался он.

- Если я умру, бегите, - после того, как Сурка увидела ящеролюдов, она была настроена пессимистично.

- Не волнуйся, если кто-то из нас и умрет, то первым буду я. Я отвлеку их внимание, как обычно, - уверенно ответил Виид.

- Но Виид, ты же скульптор. А кстати, какого ты уровня? - спросила она.

- Шестьдесят восьмого.

Увидев брешь в строе бегущих к нему ящеролюдов, Виид тут же устремился туда.

- Осторожно! - крикнула Сурка.

Его неожиданная атака привела друзей в смятение, но Виид действовал уверенно.

- Семь Небесных Шагов, - воскликнул он.

Он спокойно активировал эту шаговую технику, она позволяла уклоняться от атак врагов, благодаря семи необычным и непредсказуемым шагам. Атаковав в лоб, он неожиданно исчез у ящеролюда прямо из-под носа, а в следующую секунду появился справа от него.

- Триплет!

Меч Виида блеснул в воздухе, три силуэта одновременно ударили ящеролюда в нижнюю, верхнюю и среднюю часть тела.

Дзынь!

Ящеролюды все же были сильнее гоблинов. Они обладали змеиной подвижностью и высокой скоростью. Их атаки не были особо сильны, главным преимуществом являлась их зеленоватая толстая кожа. Она сама по себе давала прекрасную защиту монстрам, а они к тому же носили еще и трофейную броню, украденную у других рас. Это делало их сильным противником.

Получив ранения от удара Виида, ящеролюд закричал от боли, он потерял восемьдесят процентов здоровья и был на пороге смерти.

Потребление маны у основного навыка Пэйла, Силового Выстрела, составляло двадцать пять пунктов. По сравнению с такими затратами, навыки Виида просто опустошали ману. Сила атаки, требующая столько маны, просто фатальна.

Сурка, стоящая у Виида за спиной, наблюдала, как

развивались события. Они сражались вместе не один раз. С тех пор, как он самоотверженно убил волка и спас своих товарищей, он стал лидером их группы. А потом, после долгого перерыва, они встречают его, и оказывается, что он стал скульптором, и начал готовить еду. Все это было непостижимо, но, похоже, что он не потерял своих боевых навыков.

'Не знаю, что это был за навык, но это смотрится здорово,' - подумала Сурка.

Выглядело это так, будто в ящеролюда вонзилось одновременно три меча.

'Я не уступлю ему!'

Она ударила того ящеролюда, которого атаковал Виид, собираясь окончательно вывести того из игры. Ящеролюд, ошеломленный Триплетом Виида, упал на землю и не мог уклониться от ее удара.

- Непрерывные удары! - Сурка сразу решила использовать свой самый сильный навык, поскольку враг был выше ее по уровню.

Она нанесла пять ударов подряд своими кулаками. У монахов этот базовый навык был наиболее популярен. На текущем уровне навыка она набрала уже шестьдесят пять процентов опыта в этом умении.

Пораженный ее ударами в грудь и солнечное сплетение ящеролюд умер и исчез в серой вспышке.

- Что такое? - не смотря на то, что Сурка находилась в бою, она на мгновение замерла от удивления. - Он был ошеломлен, но почему он так быстро умер?

Когда монстр ошеломлен, он не может двигаться, и получает двойной урон. Но Сурка все же почувствовала себя мошенницей, ведь она смогла так легко убить ящеролюда шестидесятого уровня.

Впрочем, остальные ящеролюды умирать пока не собирались, они зашипели от ярости, когда увидели, что их товарища атакуют. И четыре клинка устремились к Виду практически одновременно, исключая любую возможность уклониться. Он извернулся как тростник на ветру. Три клинка едва не задели его голову, ногу и плечо. От четвертого удара он уже не успевал уклониться, удар оставил длинную рану, но все же в итоге он получил лишь четверть от всего грозившего ему урона.

Вы потеряли 350 пунктов здоровья.

На скульптора накладывается множество ограничений и

одно из них это запрет на ношение тяжелой металлической брони, а снаряжение, сделанное не из металла, как правило, обладает низкими показателями защиты, конечно если оно не сделано из особых материалов или не зачаровано. Поскольку Виид носил стандартную кожаную куртку, купленную им по дешевке на распродаже в секонд-хенде, то для него даже один удар мог оказаться смертельным.

- Техника Секущего Ножа!

Меч Виида, окруженный полупрозрачной дымкой, вновь устремился к одному из ящеролюдов. Удар был направлен в шею. Благодаря великолепному навыку владения мечом, Виид мог точно наносить удары в жизненно важные точки.

Критический удар!

Техника секущего ножа, позволяющая игнорировать защиту противника, нанесла ящеролюду огромный урон. К сожалению, она требовала слишком много маны. Если бы не это обстоятельство, то Виид применял бы ее постоянно.

В бой вступила Ромуна со своими заклинаниями:

- Огненный удар!

Появившийся столб огня разделился в воздухе на четыре огненных шара, которые ударили ящеролюдов. В качестве дополнительного эффекта, это заклинание временно отбрасывало врагов, что давало сражающимся игрокам сделать передышку.

- Огненная стрела!

Пэйл сдерживал монстров своими стрелами. Ящеролюды были особенно чувствительны к огню, и он умел наделять стрелы стихией огня.

- Исцеляющая длань!

Ирен быстро восстановила потерянное Виидом здоровье и затем воспользовалась священной магией:

- О, моя богиня, снизойди на него. Защити его духом святым. Даруй ему силы противостоять злу. Благословение!

Благословения усиливают защиту и силу игроков. Существует бесчисленное количество различных усиливающих заклинаний. Колдовство шаманов временно повышает скорость, увеличивает силу и ловкость, не менее эффективны ауры паладинов. Но самые эффективные бафферы это все же священники. Сражаясь долгое время под действием благословения священника, вы начнете чувствовать себя беззащитным без него.

Выполнив свои обязанности, Ирен резко отчитала Виида:

- Виид, на этот раз ты зашел слишком далеко.

Виид кивнул, принося извинения. Хотя на самом деле он осознанно напал на ящеролюдов безо всякой защиты. Очень уж хотелось испытать их силу. К тому же он хотел узнать, насколько эффективна в бою Техника Бесформенного Меча. И результаты превзошли все ожидания.

Боевые навыки, доступные Вииду на данный момент, требовали огромного количества маны. Поэтому он не мог позволить себе затягивать сражения, иначе придется попросту остаться без маны. Однако в короткой битве его навыки были невероятно эффективны. Когда запасы маны возрастут за счет роста уровня и когда потребление маны уменьшится благодаря высокому мастерству мечника и развитию ремесленных навыков, тогда техника Бесформенного Меча и проявит весь свой потенциал.

Тем не менее, его действия выглядели безрассудно с точки зрения товарищей. Они не знали, что у него был шестьдесят восьмой уровень, а так же полагали, что скульпторы слабее других классов. Бесспорно, у скульпторов очень слабая защита. Пожалуй, худшей защитой, чем у скульптора обладают только классы, использующие заклинания. Но с другой стороны, у Виида была техника Секущего Ножа, а после смены класса на его боевые способности начало оказывать влияние и скульптурное искусство. Хрупкий скульптор... Не известно, что ждало его в будущем, но сейчас он относился скорее к ДД, нежели к какому-либо другой роли.

Виид улыбнулся, почувствовав действие благословения Ирен - сила увеличилась на двадцать процентов, и он чувствовал себя более уверенным.

Вы потеряли 230 пунктов здоровья.

Виид позволил одному из ящеролюдов ударить себя. Благодаря священной защите Ирен он получил значительно меньше урона. Это значило, что за последнее время она повысила уровень этого навыка.

'Вот именно это мне и нравится в группе.'

Священники ценятся всеми за свои способности. Любая группа готова принять их, независимо от того, каким уровнем навыков они обладают. Ирен усердно оттачивала свои навыки, чтобы компенсировать этим низкий уровень своего героя и теперь в охоте на монстров она была незаменима. Навык перевязки ран Виида работал только в промежутках между сражениями, поэтому

по боевой эффективности Исцеляющая Длань могла дать ему большую фору.

- Я погляжу, Виид, ты остаешься верен себе и по-прежнему бросаешься в самую гущу боя, - улыбнулась ему Ирен, не смотря на то, что только что отругала его.

Виид никогда не бегал от монстров - разве можно упускать драгоценные крупицы опыта? Конечно он не нападал на слишком сильных существ, но в остальных случаях ему нравилось прыгать в самую гущу сражения и устраивать кровавую резню. Совершая безумные кульбиты, бешено двигая руками и ногами, он чувствовал себя свободным. Он набирался опыта, повышал уровни, собирал вещи, улучшал навыки, и получал от всего этого такое удовольствие, что это окупало все усилия и всю пролитую кровь. И прежде, в Земле Магии, и даже сейчас Виид всегда первым бросался в бой, лишь только завидев монстров.

- Триплет! Удар в спину!

Восстановив ману, Виид вновь применил свои навыки. Он собирался лучше освоиться с ними. Потребляемая ими мана рано или поздно восстанавливалась сама по себе.

Вы не смогли активировать навык!

Поскольку уровень многих его боевых навыков был практически нулевым, у него часто не получалось даже активировать их. Когда нечто подобное происходило, он на несколько секунд терял возможность двигаться. В данном случае он полагался на своих товарищей и продолжал раз за разом пробовать активировать свои навыки. Зная, что ему всегда помогут, он чувствовал себя в безопасности.

От его атак невозможно было защититься, и ящеролюды погибали практически мгновенно.

- ...

Когда сражение завершилось, товарищи удивленно уставились на Виида. Они очень сильно опасались встречаться в бою с пятью ящеролюдами, но оказалось, что бой завершился даже раньше, чем Сурка или Пэйл смогли принять в нем хоть какое-то значительное участие.

- Виид, этот навык...

- Это какое-то читерство, - Пэйл и Сурка сказали это практически одновременно.

- Э... Ну... - ответил Виид.

- К тому же с твоим высоким уровнем мы тебе, похоже, вообще не нужны, - добавила Ромуна.

- Это не так, - покачал головой Виид. - Самый слабый из этих навыков потребляет три сотни маны. Так что я не могу его использовать более чем три раза подряд.

- Правда?

Виид дождался, пока шокированные друзья придут в себя.

- У меня всего лишь двести тридцать пунктов маны, значит, я даже один раз не смогу его активировать. Тогда сколько же маны у тебя, мастер Виид, раз ты можешь активировать его трижды? - недоверчиво спросил Пэйл.

- Чуть больше девяти сотен, - ответил Виид.

- О боже, - Пэйла это шокировало.

У Ромуны и Ирен было около пяти сотен пунктов маны. И подобные запасы маны превосходили средний показатель для их уровня. Поэтому заявление Виида сильно удивило друзей.

Виид кратко рассказал о том, что с ним случилось. Его задание на получение профессии Легендарного Лунного Скульптора по своей сути нарушало все общепринятые рамки. Как правило, игрок выбирает свой класс где-то на пятом уровне, и вот перед ними стоит человек, который стал скульптором, вопреки всем нормам на шестьдесят восьмом уровне, пройдя через множество испытаний.

- Так ты не просто скульптор, а Лунный Скульптор. Скрытый класс, - вздохнул Пэйл. - Значит это именно ты тот знаменитый скульптор, о котором все говорят в крепости.

- Знаменитый? - переспросил Виид.

- Мы слышали, что какой-то парень в центре города создает и продает статуи, - ответила Ирен. - Хотели тоже что-нибудь купить, но денег не было.

Ирен взглянула на Виида умоляющим взглядом, в котором совершенно очевидно читалась ее просьба.

- Вообще-то я не пытался это от вас скрывать. Как бы то ни было, но я сделаю позже статуи для каждого из вас.

- Спасибо, Виид!

- Спасибо.

- И я бы тоже хотел статую, если ты не против, - сказал Пэйл.

Виид пообещал сделать по статуе для каждого члена их группы.

- Ну что же, мы достаточно отдохнули. Пора надрать кому-нибудь задницу. Это задание ограничено по времени, поэтому лучше бы нам поспешить.

- Конечно.

Виид повел свою группу дальше через земли ящеролюдов. Как правило, их бои проходили так: Виид начинал бой, наносил

несколько критических ударов, а Пэйл и Сурка быстро добивали тех, кто выжил. Когда врагов было слишком много, Ромуна с расстояния уничтожала одного-двух ящеролюдов. Затем они отдыхали, восстанавливая ману.

Они уже успели хорошо отработать совместную тактику. Вместе они убили множество лис, волков и медведей, собрали большое количество меха и мяса и вот теперь они переключились на ничего не подозревавших ящеролюдов. Темп их охоты был гораздо выше, чем если бы Виид охотился в одиночку. Сейчас, в отличие от задания в Логове Литварт, все участники боя находились в одной группе и опыт честно распределялся между каждым из них. Вииду больше не обязательно было наносить добивающие удары по раненым врагам. Конечно, если бы он просто стоял в стороне и ничего не делал, то его участие в бою было бы минимально, а значит, он получал бы и меньше опыта, но Виид не из тех людей, кто стоит в стороне.

- Ух ты, а эти рептилии богаче, чем кажутся, - воскликнула Сурка, увидев трофеи, выпавшие из убитого ящеролюда.

Среди их трофеев уже была стальная перчатка, нагрудник, и вот теперь они получили кольцо.

Кольцо маны.
Увеличивает максимальный запас маны на 3%.

Их группа впервые получала в награду бижутерию.

- Кому отдадим?

Все посмотрели друг на друга, но, в конце концов, кольцо получила Ирен, поскольку они ранее решили, что необходимо повысить ее запасы маны. Если она сможет дольше оказывать поддержку в бою, то сражения станут более безопасными.

Текущее правило распределения трофеев в команде гласило: 'трофей получает тот, кто первым его поднял'. И если простые вещи, предназначенные для продажи, оставались у тех, кто их подобрал, то редкие предметы они передавали тем, кому они больше требовались. Данное правило на первый взгляд могло показаться не очень справедливым, но они выбрали именно его, поскольку оно больше соответствовало стилю их игры. Начав бой, они непрерывно шли вперед. Поэтому, решив прорываться в крепость ящеролюдов, отряд не собирался останавливаться, не добившись поставленной цели. И если бы они поручили сбор трофеев кому-то одному, то вскоре у этого человека был бы превышен предел переносимого веса. Поэтому было принято решение, что трофеи может поднимать любой из них, до тех пор,

пока может без затруднений нести вещи. Виид и Сурка, самые активные участники сражений, как правило, не подбирали трофеи - сражаться, будучи перегруженным трофеями, не очень хорошая идея.

Глава 12. Статуя Фреи.

Чем ближе Виид и его товарищи подходили к лагерю ящеролюдов, тем больше на их пути попадалось монстров.

- Мы уже убили около четырехсот монстров.

- И это мы пока что снаружи. Тогда сколько же их внутри? - переговаривались друг с другом Ромуна и Ирен.

- Вот смотрите, вы ведь знаете, что ящеролюды живут группами, верно? - улыбнулся в ответ Виид.

- Да, мастер Виид. Они собираются большими стаями, нежели орки, - ответила Ирен.

- Верно. Кроме того, они ревностно защищают свои территории. Но что происходит, когда кто-то вторгается в их владения? - спросил Виид.

- Они тут же дают отпор! - ответила Сурка.

- Верно. Именно по этой причине игроки считают их опасными монстрами.

- То есть, у нас скоро начнутся проблемы?

До сих пор они двигались через долину без особых опасений, часто отдыхали и восстанавливали ману. Одним словом было не похоже, чтобы Виид чего-то опасался. Именно поэтому сейчас его слова звучали странно.

- При других обстоятельствах - да, нам бы грозила опасность. Но в данном случае мы можем полагаться на Дариуса.

После подобного объяснения они начали понимать, на чем основана уверенность Виида:

- О чем ты... А! Поняла! - воскликнула Сурка.

- Дариус и правда нам помогает! - обрадовалась Ромуна.

Войско ящеролюдов, разместившееся в лагере, в данный момент должно было выступить против карательного отряда, вторгшегося на их территорию. Другими словами, их базовый лагерь сейчас должен быть практически покинут, там, скорее всего, осталась только горстка воинов-охранников. Также Виид полагал, что и награбленные у крестьян ценности ящеролюды должны были хранить где-то здесь. Так что помимо задания Гандилвы, но, к тому, же преследовал еще и некоторые свои цели.

- Теперь мы столкнемся с более сильным противником. Зададим им жару? - спросил Виид.

- Так точно! - ответила Сурка.

- Нужно действовать осторожно. Нельзя сталкиваться с крупными силами противника, - добавил Виид.

У Сурки, благодаря ее невероятной ловкости, хорошо

получалось разделять врагов, выманивать и убивать одиночек в бою один на один.

- Ну что, рептилии, нападайте!

- Куруру!

- Люди, мы убьем вас!

За Суркой погналось четверо ящеролюдов. Виид и Пэйл быстро доставали стрелы из колчанов, натягивали луки и расстреливали их. Виид стрелял достаточно медленно, но скорость Пэйла за счет его умения быстрой стрельбы была настолько высока, что его руки буквально размазывались в воздухе. Их навыки в стрельбе из лука сильно различались, к тому же на скорость Пэйла влияли и другие пассивные навыки. И хотя Виид неплохо развил свой навык стрельбы из лука во время охоты на гоблинов, он все же не мог соперничать с Пэйлом, ведь тот вообще не расставался со своим оружием. Пэйл успевал выпускать новую стрелу еще до того, как предыдущая поражала цель. Начиная с пятого уровня, когда он стал рейнджером, он развивал Быструю Стрельбу и Пробивание Брони. Последний навык усиливал поражающую силу его стел.

Виид выпускал стрелы до тех пор, пока ящеролюд не подошел вплотную. Хотя он не наносил большого урона своими стрелами, но зато повышал уровень умения стрельбы из лука. Хотя в основном он занимался этим просто потому, что не мог стоять в стороне и ничего не делать.

'Зачем ждать, пока опыт... то есть враг подойдет вплотную?'

Виид никогда не уставал от сражений, он любил драться, и ничто не помешало бы ему заниматься этим.

- Ачи! Ачи! Ачи! - вырывался у него боевой клич.

Ирен и Ромуна посмеивались. Однажды они спрашивали у него об этом и он сказал, что это крик у него вырывается сам собой. Виид ничего не мог с этим поделать. Для него этот возглас был чем-то вроде ликования, он выкрикивал его, когда был сильно возбужден. К счастью еще не случалось такого, чтобы монстры, заслышав его крики, нападали на группу, но все же, когда он сражался плечом к плечу с другими игроками, эти невольные выкрики смущали и его самого.

'Как правило, Виид всегда собран, но иногда он теряет контроль и ведет себя как ребенок,' - думала Ирен

Однажды у них произошло забавное сражение. На них напало шесть ящеролюдов. В тот момент, когда начался бой, двое ящеролюдов уже были убиты Виидом, но осталось еще четверо. Он не стал трогать их потому, что тогда Ромуна, Пэйл и Сурка не получили бы тогда за этот бой никакого опыта. Более того, у него самого тогда кончилась бы мана, в то время как у Ирен ее запасы

остались бы полны. Таким образом, всей группе пришлось бы отдыхать только потому, что мана закончилась у него одного. А если бы они так поступали, то теряли бы понапрасну время и могли не успеть завершить задание.

Двух ящеролюдов взяла на себя Сурка, но оставшиеся двое накинулись на Виида, желая отомстить за убитых товарищей. Меч Виида требовал починки - у него осталось менее десяти пунктов прочности. Мощные техники это серьезное испытание для оружия, оно быстро изнашивается. А Вииду нужно было чем-то сражаться дальше - враги не собирались давать ему время на передышку и ремонт.

- Убрать железный меч, - Виид отложил свой меч в инвентарь и сжал кулаки.

- Непрерывные Удары! - кулаки Виида начали непрерывно избивать врагов.

Он применил любимый навык Сурки, и хотя он произнес название навыка, но на самом деле никакого навыка активировать не смог. Не зная навыка нельзя им воспользоваться. Вместо этого, избивая ящеролюда, он просто имитировал то движение, которое использовала Сурка. Уже достаточно давно, практически с самого начала его приключений, он хотел попробовать подраться с монстрами голыми руками. И теперь у него прекрасно это получилось. Его руки двигались с невероятной скоростью. Наносить болезненные удары по ящеролюдам помогало ремесло, добавляющее пятьдесят процентов к силе атаки кулаками.

- Угх!

- Руки человека, они делают больно!

Виид наседал на врагов, нанося удары, а ящеролюды отмахивались мечами. Ни Виид, ни ящеролюды не видели ничего вокруг себя, полностью погрузившись в схватку и стремясь только к одному - прикончить друг друга. Виид мягко двигался из стороны в сторону, и каждый его удар достигал цели. Он использовал для удара инерцию своего тела, постоянно переставляя ноги и перенося вес. Его кулаки били ящеролюдов в грудь и в живот.

- Кух! Подлый человек все время бьет в одно и то же место! - скулил ящеролюд от боли.

- Виид, не ослабляй давление!

Ирен занималась исцелением тех, кто сдерживал врага. Она хорошо освоила навык лечения, и как только чье-то здоровье опускалось ниже семидесяти процентов, она прикасалась к нему Исцеляющей Дланью. Безопасная и эффективная тактика.

Вииду понравилось это ощущение, когда наносишь удар

своей собственной рукой. Сражения на мечах не ощущались настолько реалистично, как рукопашный бой.

Ящеролюды и Виид избивали друг друга, но силы были не равны. Лица ящериц искажала боль, а на его лице была лишь улыбка. Он размахивал своими кулаками, крича от возбуждения.

Тем временем Ромуна и Пэйл забрасывали врагов стрелами и заклинаниями, в основном они направляли их в тех двух ящеролюдов, что насели на Сурку. Те двое ящеролюдов, с которыми дрался Виид, похоже, не имели никаких шансов победить, но они все еще держались.

Добавлена новая характеристика: Сопротивляемость.

Сопротивляемость как правило создается у воинов уже в самые первые дни их приключений. По мере развития она все больше уменьшает получаемый от врагов физический урон, а так же немного повышает запас здоровья. В эту характеристику можно вкладывать бонусные очки при повышении уровня, но, как правило, большинство игроков развивает ее естественным способом. Это происходит, когда герой получает урон.

После того, как к списку характеристик Виида была добавлена сопротивляемость, тактика его действий несколько изменилась. Теперь он следил за тем, сколько маны осталось у Ирен, и специально подставлялся под мечи ящеролюдов. Это была одина из тех сил, овладеть которой можно только через боль и страдание - она развивалась только при получении урона. И Виид относился к тому типу людей, которые могли с радостью подставляться под удары, лишь бы у Ирен хватало маны на лечение. В Королевской Дороге, когда вы ранены, вы чувствуете настоящую боль. Что касается Виида, то он ей даже наслаждался.

- Кух! - один из ящеролюдов, наконец, исчез в серой вспышке, испустив предсмертный крик.

Победив одного ящеролюда врукопашную, Виид совершил нечто выдающееся. Троих остальных ящеролюдов раскатали в лепешку Ромуна, Пэйл и Сурка. Сам Виид в этом бою убил троих ящеролюдов, но, даже с железным мечом, сделать это без постоянного лечения Ирен было бы не так просто. Так что успеха в сражении они достигли благодаря общим усилиям.

* * *

Если рядом было две или более групп ящеролюдов, то Сурка

обычно брала на себя дальнюю группу. А в других случаях бой мог бы начать Пэйл, издалека выпуская свои стрелы, но все же, как правило, первым действовал Виид. Он врывался в ряды ящеролюдов и свободно размахивал мечом. Его товарищи присоединялись к бою и помогали прикончить монстров. Так они добивались победы.

Именно это и нравилось Вииду в товарищах. Пусть в дороге они постоянно шумели и разговаривали, но как только начинался бой, становились воплощением тишины и сосредоточенности. Да и Виид с ними очень хорошо сработался. С тех давних пор, когда приходилось охотиться на лис у крепости Серабург, прошло много времени и группа выработала экономичную и быструю тактику охоты.

После очередной победы над группой ящеролюдов, они проникли в лагерь, где увидели только несколько соломенных хижин раскиданных по пустой долине.

'Пленники внутри,' - решил Виид.

Его глаза блеснули. Плененные родители обнаружились в клетках, сотканных из переплетенных веток деревьев. Виид осмотрелся. В деревянной клетке сидело около десяти человек, охраняли их восемь ящеролюдов. Восемь! С учетом того количества маны, которым он располагал, Виид мог бы быстро убить двоих-троих, но тогда его товарищам придется иметь дело с оставшимися пятью стражниками. Он не сомневался, что они смогут победить, но в этом случае был риск, что могут погибнуть Ирен или Ромуна, у которых слабая защита и небольшой запас жизней. Для магов и клириков опасность представляет даже пара случайных ударов ящеролюда.

Виид и Сурка переглянулись и кивнули друг другу.

- Виид, я пробегусь до того места, где мы вошли в крепость и вернусь обратно.

- Спасибо, Сурка, этого должно хватить, - шепотом сказал Виид.

Сурка начала действовать.

- Человек!

- Как она попала сюда...

- Сейчас убьем!

Пять стражников рванулись в атаку, увидев приближение Сурки. Трое остальных ящеролюдов остались охранять пленников.

'А они не так глупы, как я ожидал.'

Убедившись, что Сурка и ее преследователи покинули зону видимости, Виид и Пэйл вышли к оставшимся ящеролюдам.

- Больше людей!

- Снова лю... люди, - ящеролюд заикнулся от удивления.

- Техника Секущего ножа!

- Огненная стрела!

- Силовой выстрел!

Против людей стражники едва продержались одну секунду. Пэйл и Виид быстро расправились с ними и открыли деревянную клетку, но пленник лишь стояли и со страхом смотрели на спасителей. Виид понимал, через что им пришлось пройти - смерть от рук ящеролюдов могла настигнуть в любой момент.

- Мы пришли по просьбе Гандилвы, старосты деревни Бэран, - сказал он им.

- Ста... старосты...

- Да, он просил освободить вас и отвести домой. Кто-нибудь из вас ранен?

- Сюда, пожалуйста...

Виид зашел в клетку и оказал первую помощь раненым, используя травы и бинты. Это восстановило им здоровье.

- Виид, Сурка возвращается, - сказал Пэйл.

Сурка, отвлекавшая ящеролюдов от клетки, быстро бежала обратно.

- Побудьте в клетке еще несколько минут. Приготовьтесь уходить, вы же хотите снова увидеть своих детей, верно? - мягко попросил Виид крестьян.

Кто-то наверно посчитал бы заботу о крестьянах своей главной целью и, в общем-то, был бы прав, им ведь как раз и требовалось спасти пленников и безопасно доставить их в деревню Бэран. Но Виид думал наперед.

'Драгоценный опыт!'

Виид выполнял спасательную миссию и после завершения задания получит в награду очки опыта за каждого спасенного человека. Да, он отказался от того опыта и славы, что сулила ему карательная миссия, но в данном случае они получали даже больше выгоды.

Команда Виида добила тех пятерых ящеролюдов, которых отвлекала Сурка. Они быстро спрятали крестьян в безопасном месте, продолжив поиски других пленников, и так же освобождали их.

Разочарование ждало их, когда они обнаружили, какие трофеи захватили ящеролюды. Орки и гоблины собирали золото и драгоценности. Но рептилии, в том числе и ящеролюды, были слеплены из другого теста. Совершая набеги на людей, они редко брали какие-то ценности. Поэтому в трофеях ящеролюдов команда Виида обнаружила горы щитов, брони и железного оружия.

* * *

Они собрали вместе все вооружение, не желая ничего оставлять ящеролюдам. Тот максимальный вес, который герой может нести зависит от его силы и живучести. И даже Ромуна с Ирен теперь тащили в своем инвентаре тяжелую поклажу. Но, конечно же, оружие несли не только его люди.

- Мы вас спасли, - сказал Виид спасенным.

На лицах некоторых крестьян появилось недовольство.

- Вообще то, мы не просим у вас никакой платы за спасение. Гандилва пообещал нам в награду лишь одно семечко. То есть мы спасаем вас не за деньги.

Теперь уже крестьяне выглядели не так недовольно.

- Я понимаю, через какие неприятности вам пришлось пройти, - добавил Виид улыбаясь. - Но не могли бы вы все же помочь нам отнести все это вооружение в деревню?

Лица крестьян вновь изменились. В плену они страдали от голода, и им не хотелось теперь делать что-либо, что могло бы задержать их возвращение домой.

- Как вы видите, эта долина очень хорошо защищена от нападения, и я слышал, что сюда часто наведываются орки.

Крестьяне вздрогнули, лишь услышав слово орки. Они едва выжили в этом нашествии ящеролюдов и если на них нападут еще и орки, то ситуация станет и вовсе безнадежной.

- Подумайте, что будет, если орки найдут это место. Как же они будут рады найти здесь все это снаряжение! Тогда они могут просто взять все это оружие и напасть с ним на деревню Бэран. Поэтому я считаю, что вооружение необходимо унести отсюда. Поможете ли вы нам?

Крестьяне, убежденные Виидом, взвалили на свои спины столько, сколько только могли унести и стали спускаться к деревне.

Когда они вернулись, Дариус и его войско уже освободили деревню Бэран от ящеролюдов. Деревня была разрушена, но спасенные пленники все равно плакали от радости, когда возвращались домой.

- Спасибо вам, друзья, - обратился к ним Виид у ворот деревни. - Без вашей помощи мы не смогли бы безопасно добраться сюда. Я остаюсь здесь, а вы можете пойти обнять своих детей. Они ждут, не дождутся своих отцов и матерей.

Как только Виид закончил говорить, крестьяне побросали свою поклажу и разбежались кто, куда в поисках детей. Гандилва за спиной которого толпились детишки дожидался их у ворот.

- Мама!

- Папа!

- Селен, Маррон, вы живы!

Это был трогательный момент, воссоединение родителей и детей.

- Мастер Виид, вы завершили мое задание, - подошел Гандилва, поглаживая свою белую бороду.

- Да, сэр, - кротко ответил Виид.

- Я благодарен вам за то, что вы смогли спасти всех пленников. Честно говоря, я даже не смел надеяться, что вам это удастся... Вы совершили хороший поступок. Никто из нас не забудет вашей услуги.

> Задание завершено! Бедствие в деревне Бэран.
>
> Разлученные семьи жителей деревни Бэран воссоединились вновь благодаря храбрым героям, пожелавшим восстановить справедливость. После налета ящеролюдов деревня была разрушена, но вскоре здесь вновь будет слышно кудахтанье кур и лай собак. Дети с радостью вернулись под опеку родителей, по крайней мере, до тех пор, пока родители вновь не примутся за их воспитание. Дети благодарны пришедшим на выручку героям.
>
> Слава повысилась на 15 пунктов.
>
> Вы получили новый уровень.
>
> Вы получили вознаграждение: Безымянное семя.

Слава и опыт распределились поровну между всеми членами группы, но семя было передано непосредственно ее лидеру, Вииду.

- Деревня Бэран отныне многим обязана вам.

- Ну что вы. Это наш долг. Мы всегда готовы служить делу мира и процветания вашей деревни.

На возможность получения нового задания влияет множество факторов. Если НИПам требуется что-либо как можно быстрее, то они попросят об этом первого же встречного. Но большинство из них не станет доверять незнакомцам, они будут ждать до тех пор, пока не встретят того, кто им больше приглянется.

'Дариус, думаю, ты еще будешь жалеть об этом.'

Виид заслужил доверие старейшины Гандилвы. Спасенные группой Виида пленники так же будут чувствовать себя обязанными своим спасителям. Это даст им преимущества в

торговле и общении с местными. Конечно, если Дариус решит больше не появляться в деревне Бэран, то тут не о чем волноваться. Но однажды он может пожалеть об этом, например, если будучи командиром карательных сил, пожелает усилить свое влияние в южной провинции. Очевидно, что хрупкая дружба это не звонкая монета, но, тем не менее, она может перерасти в будущем в нечто большее. При других обстоятельствах Дариус может быть и не отказался бы от этого задания, но в тот момент он был командиром карательных сил. Отказаться от своей изначальной миссии по освобождению деревни от ящеролюдов, сулящей многие преимущества и вместо нее взяться за спасение горстки крестьян из логова ящеролюдов, это достаточно непростое решение.

Поэтому Виид понимал решение Дариуса, но, в то же время, он сочувствовал его недальновидности. Хорошие возможности не подворачиваются часто. Они, так же как и несчастья, случаются неожиданно.

Неожиданно Гандилва удержал руку Виида:

- Кстати говоря, у меня есть еще одно поручение для вас, мастер Виид. Вы заслуживаете доверия. И я слышал от солдат карательного отряда, что вы скульптор. Это правда?

- Это так, - спокойно отозвался Виид.

- Раньше, на центральной площади нашей деревни стояла статуя Фреи, которой мы возносили молитвы.

В Розенхайме Фрея была наиболее популярным божеством. Ей поклонялись как богине плодородия и красоты.

- У статуи Фреи мы просили богиню о мире и процветании, - мрачно сказал Гандилва. - Но в этом году случилось несчастье, статуя была разбита. Теперь, когда я вспомнил об этом, я начинаю подозревать, что все эти несчастья произошли с нами именно из-за этого.

- Вы хотите восстановить статую Богини?

- Да, мастер Виид. Я бы хотел, чтобы нам изваяли новую статую Фреи. Вообще-то я уже просил одну чужестранку найти нам замену, но с тех пор я не слышал от нее никаких вестей. А дело это срочное. Не могли вы изваять для нас статую Фреи?

Статуя Богини Фреи.

В деревне Бэран поклоняются Фрее, богине красоты и плодородия. Некогда статуя Богини Фреи была установлена на главной площади деревни. Но во время наводнения на нее упала сосна и разбила ее. Не смотря на то, что ящеролюдов удалось прогнать, жители

деревни не будут чувствовать себя в безопасности до тех пор, пока в деревне вновь не появится статуя Фреи.

Создайте для деревни новую статую Фреи и верните деревне мир и спокойствие.

Уровень сложности: классовое задание.

Требования: доступно только для скульпторов.

Оказалось, что это задание для скульпторов. Уровень сложности и награда не были определены, поскольку они определялись результатом работы. У многих заданий вознаграждение определялось подобным образом. Как правило, если цели установлены не очень четко, то награда зависела от результата. В противном случае награды были фиксированы, к таким заданиям относилась, например, доставка сообщений или определенных предметов.

- Пожалуйста, подождите, мне нужно посовещаться с товарищами.

Его товарищи, молчаливо слушавшие всю беседу, заулыбались и поздравили его:

- Поздравляю тебя, Виид. Удачи, - сказала Сурка.

- Я думала, что мы допустили ошибку, решив не участвовать в карательной миссии, но теперь я этому даже рада, - улыбнулась Ромуна.

- Благодарю вас, - ответил Виид. - Но если я приму это задание, то некоторое время не смогу охотиться вместе с вами.

Виид просил у товарищей разрешения и Пэйл дал его:

- Да все в порядке. Карательным силам тут осталось лишь погасить последние очаги сопротивления. Свою часть ящеролюдов мы уже убили, а дальше сможем справиться и сами. Честно говоря, Виид, у тебя гораздо более высокий уровень, чем у нас, так что мы не будем против, если ты возьмешь это задание.

Пэйл избавил Виида от лишних проблем. На самом деле, его товарищам не очень нравилось охотиться с теми, чей уровень был выше их собственного. Поскольку Виид в большинстве сражений одновременно играл роли и ДД и танка, то остальные чувствовали себя просто помощниками в его приключениях. Настоящие товарищи должны вносить в победу равный вклад, а когда кто-то в команде чувствует, что он обязан своим достижениям другому человеку, такая команда не сможет работать вместе.

- Ясно. Тогда я приму задание, - сказал Виид и подошел к Гандилве: - Я сделаю статую Фреи, сэр.

Вы приняли задание.

- Благодарю вас, мастер Виид. Пожалуйста, сделайте статую как можно быстрее, - сказал Гандилва.

Когда Виид со своими товарищами выходил из деревни, к ним подошли Беккер и Хорсам со своими отрядами.

- Рады вновь видеть Вас, командир, - сказал Беккер.

- А где остальные? - спросил Виид.

- Они преследуют бегущих ящеролюдов, - ответил Хорсам.

Похоже, что другие войска гнались за остатками выбитых из деревни войск ящеролюдов.

- А вы? - спросил Виид.

- Сэр Дариус приказал всем солдатам армии Розенхайма оставаться здесь, - сказал Беккер.

Как и подозревал Виид, Дариус оставил солдат Розенхайма для защиты деревни, чтобы забрать себе всю славу и опыт. И сейчас деревню охраняли только солдаты.

* * *

Они отошли в уединенное место. Виид держал семя в руке.

- Кстати говоря, по поводу вознаграждения за спасение крестьян - что же такого особенного в этом семени?

Услышав вопрос Сурки, Виид взглянул на семя и сказал:

- Честно говоря, у меня есть одна странная книга. И там изложена вот такая легенда...

Небесный Город! Когда Виид рассказал им о полученной от Волка книге, даже Пэйл, как правило умевший держать себя в руках, выглядел взбудоражено. У каждого искателя приключений Версальского континента есть мечта. Мечта найти таинственную землю, землю, о которой повествуют легенды и мифы. Первым оставить отпечатки своих ног на неизученной земле, стать первооткрывателем. Или найти новое подземелье, раскрыть его загадки. Тот, кто открывает новое место, помимо славы получает еще множество дополнительных возможностей. Он получает шанс стать сильнее и шанс погибнуть.

- Небесный город... Ты уверен, что это место существует? Я слышал о Подземном Городе... - сказал Пэйл.

- Подземный Город? - переспросил Виид.

- Да, говорят, этот город построен гномами глубоко под землей. Там находится их дворец.

- Там могут начинать свои приключения те, кто выбрал расу гномов?

- Нет, я слышал, что туда даже не каждого гнома пускают. Немногие знают об этом месте. Там можно изучить секреты кузнечного мастерства и ремесел.

Гномы. Для Виида они были головной болью. Если человек хочет изучить навык Ремесло, то ему обязательно нужно выбрать себе ремесленную профессию. Скульптор может выучить ремесленный навык на базовой стадии скульптурного мастерства. Виид получил его даже до выбора профессии, за выполнение уникального серийного задания про преемника Захаба. Но не всем так везет.

Практически никто не получает таких подарков. Повара и кузнецы должны развить свой основной навык как минимум до средней стадии, чтобы изучить ремесло. Портной может изучать его, развив портняжное дело до восьми в базовой стадии. Тот, кто не хочет становиться ремесленником, не может развить свои ремесленные навыки до средней стадии. Таким образом, если он захочет выучить ремесло, то ему придется осваивать портняжное дело.

Но вот гномы они рождаются с навыком Ремесло сразу после активации нового аккаунта. Таким образом, гномы по природе невероятно живучи и сильны, и плюс к тому же получают навык Ремесло.

Виид постоянно думал об этой расе.

Конечно, у гномов есть и недостатки - низкий рост, штрафы на применение магии и использование лошадей, а так же недоступность экспертной стадии боевых навыков.

Когда-нибудь Виид хотел бы посетить Подземный Город.

- Хотел бы я сходить туда, - сказал Виид.

- Это будет непросто. Я слышал, что они враждебно относятся к людям. Туда пускают только прославленных ремесленников. И если ты не заслужишь их уважения, то в город тебя не пустят, - ответил Пэйл.

Мастера скульптуры, такие как Захаб и Гейхар фор Арпен могли однажды посещать Подземный Город.

'Подозреваю, что там может быть скрыта какая-то загадка, связанная со скульптурным искусством'

Как бы то ни было, Виид достал неидентифицированное семя, полученное от Гандилвы.

- Ну ладно. Займемся этим. Если я не прав, то мы лишь зря потратим наше время, - сказал Виид.

- Я думаю, ты принял верное решение.

- У меня хорошее предчувствие, - Ирен и Ромуна подбадривали Виида.

- Идентифицировать! - сказал Виид.

Он не хотел обмануть ожиданий своих друзей и идентифицировал семя.

Семя небесного дерева.
Прочность: 1/1.
Действие: открывает путь к Небесному Городу
Требования: Необходимо посадить его рядом с деревней Бэран.

Прочитав окно с описанием, Виид на мгновение прикрыл глаза. Его товарищи нетерпеливо ждали хороших новостей.

- Это действительно оно.

Как только Виид подтвердил свои предположения, его друзья одобрительно заулыбались. Тем не менее, предстояло еще кое-что обсудить.

- Не хочется, чтобы кто-то заметил, как мы сажаем семя, и попал в Небесный Город вместе с нами.

Виид собирался взять с собой свою группу, но он не собирался посвящать в это дело ни Дариуса с его приспешниками, ни других участников карательной миссии. Эгоистично? Да. Но все же семя добыли они, Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна, и это они вместе с Виидом выполнили это задание.

- Согласен. Если Небесный Город и существует, однажды кто-то найдет его. Но вовсе не обязательно чтобы именно мы рассказывали о нем, - поддержал Виида Пэйл.

Это была не столько монополия на информацию, сколько желание тех, кто знает этими знаниями распорядиться. А если все узнают о существовании Небесного Города, то ценность их открытия снизится, и все, что Виид делал, окажется напрасным. Глупо следовать законам общественной морали и справедливости. Ведь никто же не спешит наивно раскрывать свои собственные секреты ради общественного признания.

- Я согласна. Слишком рано об этом рассказывать, - сказала Ирен.

- Пойдем туда одни, - поддержала Сурка.

Вскоре они достигли общего согласия по этому вопросу. Впрочем, пока еще было рано отправляться в Небесный Город. Виид должен закончить задание 'Статуя Богини Фреи', а другие его товарищи еще должны были разобраться с карательной миссией. Они решили посетить Небесный Город после того, как закончат текущие дела. С одной стороны они с воодушевлением желали исследовать новые территории, но с другой они были несколько озабочены: если новая зона окажется для них слишком

сложна, все что им останется это полюбоваться небесами и вернуться ни с чем. Исследователю всегда грозит подобная опасность.

* * *

Виид приготовил несколько неплохих оправданий, если в возвращающемся войске Дариуса начнут задавать вопросы о том, почему они не участвовали в сражениях. Но когда те вернулись в деревню Бэран, их осталось меньше сотни и они были увлечены сами собой, постоянно ругаясь друг с другом:

- Это твоя вина!
- Ты хочешь сделать из меня козла отпущения?
- Из-за твоих глупых идей погиб Колоня!
- Он должен был сам смотреть, что делает!
- Ты обвиняешь покойника?

Когда войско освобождало деревню Бэран и добивало остатки ящеролюдов, оно понесло большие потери. Не стоило надеяться, что группа людей, впервые сражавшихся плечом к плечу, способна производить какие-то совместные тактические маневры. Поэтому в ожесточенных рукопашных схватках погибло множество неосмотрительных игроков. И как следствие теперь подчиненные Дариуса больше не питали к своему командиру теплых чувств.

- Это же сражение - часть большой войны, мы участвуем в подобном впервые, - говорил Дариус. - В войне потери неизбежны, верно? Вы к этому привыкните.

- Потери? Ты называешь смерть Колони неизбежной потерей? Да тебе просто плевать! Это все из-за твоего безграмотного руководства! - кричал в гневе потерявший своего друга игрок.

- Не ты ли сам просился под мое командование? Мне надоело впустую молоть с тобой языком, тем более, что мы так или иначе победили в этом бою.

- Да какого черта!

Споры между Дариусом и его подчиненными только разгорались. И пока речь шла о больших потерях, никому не было дела до Виида и его товарищей, не принимавших участия в бою. Виид осмотрел Дариуса и людей из его команды, никто из них не был ранен, все были живы и здоровы.

'Наверняка они собрали большую часть опыта в карательном отряде. Заманили других игроков в ловушку и когда те измотали ящеролюдов, вступили в бой и добили рептилий.'

В таких сражениях именно командующий армией

определяет то, как следует сражаться. Его действия могут изменить исход всей битвы. Позже Виид узнал, что ящеролюды спрятались в лесах и послали небольшой отряд, чтобы заманить людей в ловушку. В лесу они сражались лучше. К тому же в лесу большая армия неповоротлива, у тех, кто устраивает засады больше преимуществ, чем у атакующих. Дариус и его люди погнались за приманкой, а войску приказали идти через лес. Пока они гнались за приманкой, основные силы врага взяли войско в клещи. Начался бой, и войско потрепало ящеролюдов, но и само понесло потери, тогда появился Дариус с его людьми. После того, как они добили свою приманку, они внезапно вернулись к основному войску и добили раненых ящеролюдов!

В итоге Дариус и его группа набрали больше всего опыта и славы.

- Я сделал все что мог. Мы вернулись, убили ящеролюдов и спасли вас. Вы должны быть нам благодарны, - спокойно ответил Дариус.

- Что? Думаешь, мы не знаем, чего ты добивался?

- Как он может утверждать подобное? - громко обвиняли Дариуса другие игроки. - Он о себе слишком большого мнения.

- Дариус всего лишь очередной второсортный лидер.

Они обвиняли Дариуса и его людей так открыто, что тем пришлось наконец показать зубы:

- Прекращайте эту пустую болтовню. И если у вас кишка не тонка, то можете вызвать меня на дуэль, - сказал Дариус. - Вас бы вообще сейчас здесь не было, если бы я не взял вас с собой.

Виид с определенной долей цинизма наблюдал за Дариусом и другими игроками карательного отряда.

'Дураки.'

Теперь Дариус заработал себе дурную репутацию среди игроков, полученные им взамен очки народного доверия и славы того не стоили. Он погнался за синицей и не заметил журавля.

Синиц можно ловить и так, без особого шума, но вот журавли действительно требуют безрассудства. К тому же следует постоянно смотреть по сторонам, чтобы ничего не пропустить. Вот как следует поступать.

Так или иначе, но что касается других участников карательной миссии, то в своей общей недальновидности они могут винить только самих себя. Чего такого они увидели в Дариусе, что так безропотно последовали за ним? Если бы игроки хоть на секунду задумались и усомнились бы в его намерениях, они бы не стали бы тогда участвовать в мероприятии. Но, люди слишком сильно доверились незнакомцу, в том была только их вина. Если бы игроки вели себя осторожнее, то их друзья были бы

живы.

Глава 13. Утерянное Сокровище Храма

- Удачи, Виид

- Сделай статую похожей на меня, а я в долгу не останусь, - шутили девушки.

Пока Виид будет ваять статую, они решили заняться охотой вместе с другими игроками. Горстка выживших ящеролюдов все еще беспокоила местное население. Вокруг деревни обнаружилось несколько мест, где можно было хорошо поохотиться. Другие игроки уже знали, что Виид скульптор, поэтому они не задавали ему лишних вопросов, полагая, что его задание связано с его профессией.

- Успехов.

Все разошлись, а Виид остался один на центральной площади деревни. Они стоял неподвижно. Здесь так же прогуливалось несколько крестьян и солдат Розенхайма, они с надеждой смотрели на него.

'Нужно найти камень,' - решил он.

Само собой, статую следует делать из камня. Виид хорошо освоился с резьбой по дереву, но с камнем ему придется работать впервые. К счастью подходящих камней в округе было достаточно. В конце концов, Бэран находится у подножья гор. Он наконец выбрал себе один камень такого размера, что взрослый мужчина точно не смог бы поднять его руками.

- Начнем, - собираясь поработать с камнем, Виид достал молот и резец.

Он купил их в скульптурном магазине в крепости Серабург просто на всякий случай. На самом деле он и не думал, что они ему могут пригодиться в этой древне.

Молот и резец скульптора.
Прочность: 10/10.
Набор дешевых инструментов для работы по камню. Эти низкокачественные инструменты непрочны и требуют бережного обращения.
Эффекты: Скульптура +1.

Бум! Бум! Бум!

'Хм хоть работаю с камнем, все также как и с деревом. Как и раньше, от скульптора требуется только лишь четко представить

себе желаемый объект. Все, что мне нужно сделать, это нарисовать статую в своем воображении. Сделав это, я смогу высечь из камня самую лучшую статую, мою статую.'

Виид осторожно работал с камнем. Обработка камня требует просто невообразимых затрат времени и сил. Достаточно лишь сделать один неточный удар и появится трещина, которая может уйти вглубь камня. Это нарушит его прочность, а он собирался сделать статую, которая должна простоять долгое время.

Виид стер рукой со лба пот. Если вначале он работал с камнем более грубо, то на второй день работы, уже откалывал от камня совсем маленькие кусочки. Это было связано с тем, что Виид пока не мог себе четко представить образ Богини. Фрея славится своей неземной красотой. Но, в то же время, никто из живущих не видел ее. Поэтому когда скульпторы и художники создают ее образ, они часто сталкиваются с проблемой - никто не знает, как изобразить богиню Фрею так, чтобы наилучшим образом отразить всю ее красоту. По этой причине на ее портретах и статуях всегда можно увидеть разные лица.

С одной стороны образ Фреи это вечная головная боль художников, но с другой, изображение Фреи позволяет тем же художникам лучше раскрыть свои таланты. Допустим, два художника-конкурента создали ее изображение. И на произведении одного из них Фрея прекраснее, чем на другом. Мастерство художника не будет играть здесь решающей роли - все лавры достанутся тому, кто сумеет создать для Богини более привлекательный образ.

'Красота. Я должен изваять статую самой прекрасной женщины на материке.'

Виид думал только об этом. Именно из-за возможности выбрать свой идеал красоты, девушки из группы подзадоривали его, предлагая выбрать образ из них.

Бум! Бум!

Частота ударов молота по резцу снижалась по мере того, как Виид погружался в свои мысли.

'Кто должен стать прообразом статуи?'

Виид не мог определиться. Изначально он не очень хотел быть скульптором, но вместе с тем не умел работать спустя рукава. Создание посредственных статуй претило ему. К тому же он не мог пойти на это еще потому, что это может оставить пятно на его репутации.

'Кого же выбрать? Кого?..'

В этот момент Виид вспомнил подходящий образ.

'Должно быть она...'

Бум! Бум! Бум!

Наконец молот вновь начал стучать быстрее. Из камня постепенно начали выступать контуры статуи. Осколки камня все падали на землю, а статуя обретала форму.

Красота, скрытая вуалью. Ангел, спустившийся с небес, ангел, который учится, как правильно улыбаться. Ее улыбка наполняет мир светом. Она всего лишь обычная девушка.

'Союн.'

Для статуи, которую ваял Виид, будет использован образ Союн. Он видел ее лицо лишь один раз, в доме инструктора на барбекю, и он никогда не видел никого прекраснее ее. Даже телезвезды не сравнятся с ней в красоте. В Союн сочеталась загадочность и достоинство, но был у нее и недостаток. Она не улыбалась, лицо ее было полностью лишено эмоций. Но ее статуя будет улыбаться безмятежной улыбкой. Девушка с мечом в костюме путешественника.

К своему стыду, Виид сам оказался зачарован этой статуей, статуей, котора вышла из под его рук. Он собирался просто дать статуе милое лицо Союн, но теперь его сердце каждый раз билось сильнее, когда он видел улыбку статуи.

Статуя, чье таинственное очарование пленяло взгляды людей, была близка к завершению.

- О!..

- Только посмотрите!

Солдаты Розенхайма не могли оторвать от нее взгляда, хотя мелкие детали еще и не были высечены. Даже крестьяне, занятые восстановительными работами, собирались здесь, чтобы по достоинству оценить работу Виида.

* * *

> Статуя Богини Фреи.
>
> В деревне Бэран поклоняются Фрее, богине красоты и плодородия. Некогда статуя Богини Фреи была установлена на главной площади деревни. Но во время наводнения на нее упала сосна и разбила ее. Старейшина деревни Гандилва опечален этим. Он попросил вас найти для статуи замену и принести ее в деревню.

Через ворота деревни Бэран прошла девушка. Она носила костюм путешественника, а ее лицо скрывал капюшон.

Союн. Она уже избавилась от алой отметки Убийцы, украшавшей ее лоб. Для этого пришлось убить множество

монстров, не трогая при этом игроков. Так что ее имя больше не светилось красным.

'Так много людей. Раздражает...'

'Я просто хочу сражаться.'

Союн медленно отошла в сторону и направилась к дому Гандилвы. Чтобы завершить задание. В ее зачарованном рюкзаке, вмещавшем благодаря магии предметы вдесятеро большие по весу и объему, находилась статуя Фреи. Дом Гандилвы, где она не была уже несколько месяцев, был сильно разрушен ящеролюдами.

- Это потрясающе. Богиня Фрея по-настоящему прекрасна, - услышала она голос в тот момент, когда приоткрыла дверь.

- Ну что вы, сэр. Статуя пока сделана только наполовину, - ответил собеседник.

- Я безмерно вам благодарен, мастер Виид. Когда статуя Богини будет завершена, в деревню вновь вернется мир. Я никогда не забуду вашей услуги. Пожалуйста, угощайтесь.

Союн услышала, как кто-то обедает. Тот самый Виид, который лестью добился расположения инструктора в Тренировочном Зале, теперь добился расположения Гандилвы, применив тот же самый трюк. Союн убрала свою руку с дверной ручки.

* * *

Два месяца назад Союн покинула дом инструктора и направилась на юг. Она бродила по безлюдным землям и глухим деревням, по дороге сражаясь с монстрами. Ей было не важно, где охотиться - в логовах или в горах, лишь бы там были монстры. Битва за битвой. В сражениях Союн забывала обо всем. Таким образом, она добралась до деревни Бэран. Правда тогда, до нападения ящеролюдов, деревня выглядела мирно.

- Хм... Куда теперь идти?

Союн зашла в деревню, чтобы пополнить запасы еды и продать собранные трофеи, но неожиданно услышала вздохи Гандилвы. Староста горевал о разрушенной статуе богини, стоя на деревенской площади рядом с осколками. Увидев Союн, тот сразу попросил об услуге:

- Нашей деревне нужно найти замену разрушенной статуе Богине Фрее. Похоже, что как раз вам я и могу поручить это задание. Прошу, исполните последнюю просьбу старика.

Молчаливая Союн не могла принять большинство предлагавшихся ей заданий. Она не могла наладить хорошие отношения ни с НИПами, ни с другими игроками, и поэтому практически ничего не знала о происходящих вокруг событиях. В

городах молчаливая девушка лишь продавала собранные трофеи и покупала то, что ей нужно.

Она кивнула грустному Гандилве и приняла задание. Для выполнения задания ей, наверное, достаточно было бы вернуться в крепость Серабург, купить там любую статую женщины и принести ее сюда. Но она решила, что найдет настоящую статую. Поэтому и направилась в Орден Фреи.

Если пройти через королевство Брент на север, затем пересечь Пустыню Халкос на юго-запад, то можно добраться до Свободного Города Сомрен. Там и находится Орден Фреи.

Если идти этой дорогой, то путешествие займет долгие три месяца, но этот путь можно сократить, если пойти на запад и перебраться через Лающие Горы. Здравомыслящие путешественники избегали этой дороги, потому что в этом случае им пришлось бы пробиваться через толпы монстров. Но Союн решила сократить путь, пройдя этой дорогой.

Убив несчетное число монстров, она наконец добралась до Ордена Фреи и купила статую, благословленную самим архиепископом Мандолином. На это она потратила большую часть своего золота.

* * *

Союн пошла прочь от дома Гандилвы, через центральную площадь. Там стояла статуя, которую она раньше не видела. Пока еще не завершенная статуя Богини Фреи.

- Ну разве она не прекрасна? - с Союн заговорила женщина, которая не отводила взора от статуи. - Статую Богини создает Виид, спаситель нашей деревни. Когда она будет закончена, в нашей деревне вновь воцарится мир. Боюсь даже представить, что ждало бы нас, если бы не он...

Союн взглянула на статую Виида. Та еще не была завершена, но она уже была прекрасна, просто поразительна. Статуя будто излучала свет, который дарил покой всем, кто на нее смотрел. Статуя Фреи тепло улыбалась. Она почувствовала, будто эта улыбка меняла весь мир вокруг, делала его радостнее и светлее. Та другая статуя, которую она купила в ордене и несла сейчас в своем рюкзаке, тоже была превосходным творением, исполненным чувственности и благочестия. Но теперь, когда она увидела творение Виида, ей показалось, что то, что она несет в рюкзаке нечто мелкое по сравнению с этим. Как тусклый свет светлячка по сравнению с блеском солнца.

Союн некоторое время рассматривала статую, а потом тихо покинула деревню Бэран. Так и не заметив, что Виид использовал

для статуи ее образ.

* * *

Виида не пугало ничего на свете, но сейчас у него дрожали руки. Этой работе он посвятил десять дней. С тех пор, как слух о новой статуе Фреи разошелся по округе, множество зевак стало посещать деревню Бэран. Помимо тех людей, что пришли с карательными силами и Розенхаймских солдат, сюда приходили даже жители ближайшего города Демерона.

Виид нанес последние штрихи, закончив работу с глазами Богини, и статуя была завершена.

- Богиня!

- Теперь милость Фреи действительно снизойдет на нашу деревню! - восхищались жители деревни и другие наблюдатели.

На площади стало шумно от разговоров и молитв тех, кто встал на колени, чтобы вознести хвалу богине перед статуей. И тогда перед глазами Виида появилось сообщение.

> Задание завершено! Прекрасная Работа! Статуя Богини Фреи.
>
> Произведения искусства не всегда ценят только за стиль и качество работы. Если произведение трогает сердца многих и изменяет их взгляд на вещи, то такая работа получает титул. И каким бы ни было мастерство скульптора, создавшего ее, невероятной красоты статуя Фреи будет теперь всегда привлекать взгляды публики.
>
> Художественная ценность: 150.
>
> Эффекты:
>
> На 24 часа повышает скорость восстановления здоровья и маны на 15%.
>
> Данный эффект не сочетается с воздействиями других статуй.
>
> Количество созданных Прекрасных Работ: 1.

- Прекрасная работа! Такой титул получают только произведения, признанные другими игроками. Одних только хороших навыков не достаточно, чтобы создавать Прекрасные Работы, Великолепные Работы или даже Шедевры. Только когда скульптор посвящает статуе всего себя и когда результат приходится по душе другим игрокам, только тогда такая работа может получить один из этих титулов. Другими словами,

созданная статуя Фреи оказалась по всем параметрам выдающейся.

- И поскольку статуя получила титул Прекрасная Работа, это добавило ей дополнительные эффекты. На базовой стадии мастерства Виид пока еще не мог создавать статую с дополнительными эффектами. Но поскольку Виид пользовался ножом Захаба, такая возможность появилась. Награда превзошла все его ожидания.

Повышение уровня: Скульптурное искусство достигло 9 уровня.

Вы можете создавать более детализированные и тонкие работы.

Слава повысилась на 50.
Искусство повысилось на 15.
Сопротивляемость повысилась на 10.
Живучесть повысилась на 5.

За создание прекрасной работы Вииду повысили несколько характеристик. Его скульптурное искусство достигло девятого уровня и до перехода на среднюю ступень мастерства скульптора оставалось набрать еще тридцать процентов опыта. Слава так же значительно выросла.

И все же он был несколько раздосадован.

- Черт!

Титулованные работы нельзя создавать одну за другой. Сейчас у Виида был девятый уровень скульптуры, но когда он создавал статую, у него был восьмой уровень навыка. Следовательно, благодаря ножу Захаба и молоту скульптора, фактически уровень навыка скульптурного искусства у Виида был равен семнадцати. Вообще, создать выдающуюся работу на базовой стадии мастерства практически невозможно. И он понимал, что если бы не бонус от ножа Захаба, то он бы не смог создать настолько прекрасную статую богини.

Ему не хватило уровня навыка. Но если бы, прежде чем взяться за статую богини, он достиг средней или даже экспертной стадии, то он мог бы создать великолепную работу, которая была бы близка по качеству к шедевру. И тогда ему дали бы бонусы к пяти различным характеристикам. Именно за счет подобных бонусов скульпторы и получают возможность развивать свои боевые навыки.

На материке достаточно мало скульпторов помимо Виида, и

все они слишком слабы в бою. Им недоступна магия, они слабы физически и лишены защиты. Поэтому они слабее в бою, чем другие классы. Ремесло немного компенсирует их низкую атаку. Но ни одна нормальная группа все же не примет их в свои ряды, поэтому скульпторам приходится убивать монстров в одиночку. И все что им остается, это полагаться на характеристики, которые, благодаря созданию титулованных произведений искусства, обычно выше, чем у других игроков.

Однако это не означает, что скульптор может создавать выдающиеся работы и развивать свое скульптурное искусство столько раз, сколько пожелает. Даже самый умелый скульптор не сможет ваять прекрасные и великолепные статуи, когда сам этого захочет. Выдающаяся работа получается тогда, когда творец, создавая образ невероятной красоты, вкладывает в это свою душу.

Предположим, вы убили десять дней, кропотливо высекая статую, но в результате все равно получилась ничем не примечательная работа, которая, к тому же, повысила характеристики всего чуть-чуть. Как вы себя будете чувствовать после подобного? Хуже того, такая статуя может испортить с таким трудом заработанную скульптором репутацию. Вы будете разочарованы до глубины души. Многие скульпторов после подобного даже удаляют своих героев. Скульптор это трудная профессия.

К Виду подошел Гандилва и пожал ему руку.

- Благодарю вас, мастер Виид. Вы создали прекрасную статую Фреи, теперь она навеки благословит жителей нашей деревни. К тому же вести об этой статуе приведут к нам больше путешественников. Фактически, вы своими руками повторно основали деревню Бэран.

Задание завершено! Статуя богини Фреи.

Гандилва сердечно поблагодарил вас за работу! Воздвигнутая в деревне Бэран статуя Фреи дарует жителям деревни новую надежду и уверенность в своих силах. Теперь вам всегда будут здесь рады.

Слава повысилась на 30.

Получен новый уровень!

Получен новый уровень

Получен новый уровень!

Уровень вашего влияния в деревне Бэран достиг 60%

1. Виид - 60%

2. Дариус - 45%
3. Союн - 33%

Он получил огромную награду за это задание, поскольку результаты его трудов превзошли все ожидаемые пределы. Задание, за выполнение которого можно получить сразу три уровня, по уровню награды сравнимо с самыми сложными миссиями класса D. К тому же благодаря оказанной им услуге, он теперь находился на первом месте в списке самых влиятельных игроков деревни. Влияние зависит от множества разных факторов. Оказывая различные услуги населению, можно повысить свое влияние в конкретном городе. Тогда можно будет покупать там товары по более низкой цене. Кроме того можно будет стать лидером этого населенного пункта, старостой или феодалом.

Виид повысил свое влияние благодаря спасению плененных жителей деревни, созданию статуи Фреи и продаже вооружения, добытого в лагере ящеролюдов. Дариус получил свое влияние за счет того, что командовал карательным отрядом. Что касается Союн, то она убила множество монстров, угрожавших деревне, и так же как и Виид продавала свои трофеи в местный магазин. До того как Дариус и Виид пришли в деревню, очевидно, она занимала здесь первое место по влиянию.

'Союн на третьем месте? Она что была тут раньше?' - Сердце Виида замерло - когда он выбрал ее образ для статуи, то был уверен, что она никогда не придет сюда и не узнает в статуе. Версальский континент велик. Если она увидит эту статую, то вполне может просто отрубить ему голову с холодной улыбкой.

'Она убийца, так что это вполне вероятно.'

Вероятность значительно повысится, если она прочитает то, что Виид высек на статуе. Тогда она вполне возможно будет убивать его снова и снова сотни раз. Следует ожидать самого худшего.

Когда Виид заканчивал работу над статуей, он ощущал удовлетворение от проделанной работы. Тогда он еще не знал, что получится в результате, будет ли это хорошая, посредственная или испорченная работа. Но он все еще находился под очарованием своей собственной работы. По этой причине он решил вырезать ножом Захаба на постаменте статуи Фреи короткую надпись. Что поделаешь, такова национальная черта всех Корейцев.

- Прошу прощения, старейшина... - осторожно начал Виид.

- В чем дело, мастер Виид?

- А не у Союн ли вы просили найти замену статуе Богини?

- Да, именно у нее. Вы ее знаете? Милая девушка. Она согласилась выполнить мою просьбу, но пока что не вернулась...

- Ясно...

Значит пока она еще не возвращалась. Он даже боялся подумать, что могло бы произойти, если бы она вернулась в то время, когда он создавал статую.

'Она могла бы убить меня просто за то, что я украл ее задание.'

Теперь, когда его работа была завершена, Виид собирался отправиться в Небесный Город как можно быстрее. Нужно было быстрее делать ноги из этой деревни - Союн может вернуться сюда в любой момент.

Но Гандилва не отпускал его руку.

- Вы спасли мою деревню, и я должен кое-что сказать вам, мастер Виид, - сказал Гандилва, понизив голос.

- Я слушаю, говорите.

- Вы верите в судьбу? Мне кажется, что то, что вы пришли к нам в деревню, это не случайность.

- Да?

- Однажды нашу деревню посетил священник из Ордена Фреи. Он говорил о пробуждении некого зла. Пока еще зло только набирает силу, оно слабо, но действует скрытно, под покровом тьмы. Священник Ордена Фреи говорил, что победить зло по силам лишь Отважному Герою. А затем он предоставил мне право самому выбрать Отважного.

- ...

- Тогда я и сам точно не понял, что он имел ввиду, но теперь мне все ясно. Я не говорил этого вам - то семя, что передавалось в моей семье из поколения в поколение, откроет путь к новым землям. Священник сказал мне, что необходимо найти Утерянное Сокровище храма Фреи. Найдите человека по имени Сигул, поговорите с ним об этом. Станьте нашим Отважным Героем и победите зло!

Вы узнали о том, как начать поиски Утерянного Сокровища храма Фреи.

'Это задание связанно с созданием статуи Фреи! Похоже, что у него нет никаких ограничений по выполнению. Отлично. Подумать только, какая возможность мне подвернулась!'

Виид в очередной раз обрадовался своей удаче. Конечно, это задание могла бы получить Союн, но она не смогла принести в

деревню новую статую вовремя, поэтому вместо нее удача теперь улыбнулась Виниду.

- Защищать мир от злых сил это мой долг. Я сделаю все, что смогу, чтобы вернуть утерянное сокровище храма.

- Благодарю вас.

Вы приняли задание.

Виид попрощался с Гандилвой и направился к своим товарищам, они уже дожидались его.

- Это потрясающе, мастер Виид. Не думал, что существуют такие красивые статуи, - сказал ему Пэйл.

Он разглядывал статую каким-то непонятным взглядом, подобное было Пэйлу не свойственно. Сурка, Ирен и Ромуна, похоже, так же были тронуты, увидев ее.

Пока Виид ваял статую, они охотились на монстров практически без отдыха и сейчас их уровни были выше шестидесятого.

- Невероятно, выглядит как живая. Это самая красивая статуя, какую я только видела.

- Думаю, даже сама Фрея не сравнится с ней в красоте.

- Как тебе удалось создать подобный образ? Твоим талантом и чувством прекрасного можно только восхищаться...

Виида несколько смутили их фразы. Талант? Чувство прекрасного? Похоже, что теперь они стыдились того, что сразу не смогли разглядеть настолько талантливого художника, в то время, как он постоянно находился рядом с ними. И кого же они посчитали талантливым? Виида? В чем он был талантлив, так это лишь в своей жажде силы.

'Поверят ли они, если я скажу им, что я до самого последнего момента не знал, чей образ выбрать? Думаю, нет.'

Какой смысл говорить им это, если убедить все равно не удастся? Хороший продавец, постучав в вашу дверь, никогда не расскажет вам всей правды, он будет скрывать недостатки и демонстрировать достоинства своего товара. Честность не приносит прибыли.

- Когда я создавал эту статую, я держал в голове образ каждой из вас. Ваши прекрасные сердца и лица слились в этой статуе воедино. Именно поэтому она получилась настолько прекрасной.

- Ох!

Женщины - простые создания, не так ли? Каждая девушка в команде Виида была рада поверить в эту небольшую ложь.

- Эй, это ты тот самый Виид, да? - к Вииду подошел Дариус. - А ты неплохой скульптор. Это Великолепная Работа?

Дариус был хорошо осведомлен о многих вещах. За то время, пока он добрался до сто сорокового уровня, ему наверняка доводилось слышать кое-что о скульпторах.

- Нет, - ответил Виид.

- Значит, это Прекрасная Работа? - спросил он.

- Да.

- Хм, не думал, что когда-нибудь увижу прекрасную работу. Слышал, что существует не более сотни скульпторов, когда-либо создававших прекрасные работы... - Дариус демонстрировал свое удивление, широко размахивая руками. Затем он по-кошачьи улыбнулся: - Поздравляю. Должно быть, ты получил за нее неплохие прибавки к характеристикам. Вам, жалким скульпторам, остается полагаться только на подобную удачу, ведь нормальных навыков у вас нет.

Узнав, что Виид скульптор, Дариус уже приравнял его к слабакам. Большинство скульпторов и правда слабы. Даже если они и повышают свои характеристики благодаря прекрасным работам и тому подобным вещам, их боевые возможности все равно оставляют желать лучшего. Но даже когда им известен хороший боевой навык, они все равно не знают, как правильно с ним сражаться. Ведь когда человек становится скульптором? Когда он изначально не умеет сражаться. Хорошие бойцы закаляются благодаря участию в большом количестве боев. А значит, если игрок выбрал не боевой класс, то он попросту будет неспособен участвовать в сражении. Обычно такой игрок в бою теряется, он не знает, как реагировать на атаки врагов и не знает, какую роль ему стоит играть в отряде. Те базовые боевые навыки, которые этот игрок изучил, в целом оказываются неэффективны, а уровень их развития может вызвать у соратников только усмешки. К тому же он должен тренировать и свои скульптурные навыки, чтобы оставаться полноценным скульптором. Поэтому такой скульптор во всем оказывается слабее своих коллег, потративших на развитие своих героев примерно то же самое время.

Конечно же, все это не касалось Виида!

- Эй! Думай, что говоришь! - возмущенно вышел вперед Пэйл. Он не мог слушать, как Дариус унижает одного из его соратников.

И что тогда началось!

- Что это за несчастный неудачник? - начала Сурка.

- Не знаю, но лицо у него больше походит на сковородку, в которой жарили сосиски и забыли, потом смыть жир, - ответила

Ромуна.

- Дураки никогда не думают, прежде чем открывать свой рот. Виид очень хорош в бою... - добавила Ирен.

Сурка была моложе остальных и часто говорила достаточно резко. Ромуна часто ее поддерживала, поэтому ее ответ тоже был ожидаем. Но вот что действительно поразило Пэйла и Виида, так это то, что и Ирен, девушка тихая и вежливая, тоже вступила в перебранку.

Женщины! Пэйл и Виид даже представить не могли, что три их компаньонки способны так быстро и одновременно изменить свое отношение к человеку и мгновенно накинуться на него. Если бы Виид смог однажды удвоить или утроить свой жизненный опыт, даже тогда он не научился бы и наполовину понимать женщин. Так что с его стороны глупо было считать, что знаешь о женщинах все, если умеешь делать им комплименты.

- ...

Теперь Виид больше не мог злиться на Дариуса - девушки уже отомстили за него в полной мере.

- Что-что вы сказали? - грозно сверкнул глазами Дариус, но девушки даже не вздрогнули.

- А в чем дело? Разве то, что мы сказали - неправда?

- Да как вы смеете...

- И что ты сделаешь? Убьешь нас?

- Не думайте, что вам сойдет это с рук! - Дариус уже схватился за меч.

Если он, игрок сто сорокового уровня решит устроить сейчас резню, то Виид и его товарищи могут с ним и не справиться. Нет, сам Виид, если он, конечно, в полной мере использует все свои возможности, вероятно и сможет ему противостоять.

У Виида был уровень чуть выше семидесятого, но с учетом повышенных характеристик, он мог сравниться с игроком сотого уровня. А с учетом своих практически читерских навыков и умения вести бой, он мог быть уверен, что победит Дариуса. Если правильно использовать эффект неожиданности, учесть то, что Дариус недооценивает силу Виида и выбрать момент, когда Дариус будет не готов к бою, то тогда можно справиться с ним за минуту. Проблема заключалась в том, что если дуэль продлится дольше минуты, то боевые навыки Виида просто оставят его без маны, и тогда он точно проиграет. Так что Виид не боялся, что Дариус окажется сильнее, он боялся, что бой может затянуться. Само собой Виид сейчас был сильнее любого среднего игрока своего уровня, в том числе и благодаря своим запасам маны.

- Дариус, успокойся!

- Отпусти. Я сейчас подучу этих хамов манерам!

- Ты командир карательных сил. Нельзя устраивать дуэли со своими подчиненными. Знаешь, сколько славы ты можешь потерять, если сделаешь это? Хочешь отказаться от нашего основного квеста?

Паррос и другие соратники Дариуса остудили пыл своего командира. Они не дали ему впасть в ярость и он, наконец, успокоился.

- Ладно. На этот раз я вас прощу.

Ромуна ответила на эти слова Дариуса ироничной усмешкой:

- А кто это дал тебе право решать здесь, кто кого прощает?

- Все ошибаются, но этот тип строит из себя какого-то короля, - последнее замечание Сурки едва не разожгло конфликт вновь.

Но вокруг уже собрались другие игроки, привлеченные шумом. Команда Дариуса уже и так потеряла их уважение и доверие, а группа Виида с другой стороны, наоборот пользовалась общим уважением. Виида уважали только за то, что он готовил для всех еду в походе. К тому же он чинил потрепанную броню и оружие, а так же бесплатно идентифицировал вещи. Игроки ценили это.

Остальные же его товарищи еще ни с кем кроме Дариуса поссориться не успели, и в общем-то были вежливы со всеми, так что у них тоже была хорошая репутация. Пока Виид ваял статую богини, Пэйл и девушки успели поучаствовать в охоте с несколькими другими группами игроков. С их хорошо развитыми навыками и хорошей командной игрой их были рады принять в любую группу. Позже Виид узнал, что Дариусу и его соратникам пришлось охотиться в одиночку, поскольку никто не хотел связываться с ними. Так что, с учетом всего этого, ситуация сейчас была благоприятна для Виида.

- Мы состоим в гильдии Ика, - заносчиво заговорил Паррос вместо Дариуса, который в данный момент хранил ледяное молчание. - Уверен, вы о ней слышали. Это одна из сильнейших гильдий Розенхайма.

Виид конечно же слышал о гильдии Ика. Она была известна отвратительным поведением ее членов, что не удивляло Виида, которому довелось увидеть Дариуса в действии.

- В ближайшем будущем мы возьмем город под контроль, и нам понадобятся новые таблички. Для этого нам нужен скульптор. Приходи, мы хорошо заплатим.

Оказалось, что Дариус подошел к Вииду лишь только для того, чтобы заказать таблички. Однако свою роль сыграло то, что Дариус был не в духе. Он великолепно справился с карательной

миссией, однако ему не удалось получить всех трофеев, на которые он рассчитывал. Обнаружилось, что кто-то уже обчистил лагерь ящеролюдов, и забрал оттуда все вещи. Дариус и его соратники в ярости искали виновных, но они даже и помыслить не могли, что во всем виноват Виид, обычный скульптор, изваявший статую Фреи. Благодаря их относительно низким уровням, они просто не попали в списки подозреваемых. Во время своего расследования они еще сильнее настроили против себя других игроков. А Виид тем временем умудрился получить от старейшины Гандилвы задание и создал статую Фреи. Это только подсыпало соли ему на раны, то есть, проще говоря, Дариус просто завидовал. Поэтому он и заговорил с Виидом грубо, и получилось так, что этим он только еще больше накалил обстановку.

* * *

Покончив со всеми делами в деревне Бэран, карательные силы под предводительством Дариуса собрали вещи и направились на север, обратно в крепость. Осталось несколько игроков, которым понравилось охотиться в окрестностях, но до самой деревни им не было дела. Здесь не было бара, где охотник мог бы утолить свою жажду кружкой-другой ледяного пива под вечер, после дня увлекательной охоты. Кружка ледяного пива! Многие мечтали прочистить горло ароматной выпивкой, это была еще одна причина, по которой они спешили покинуть деревню.

Было решено, что защитой деревни Бэран займутся солдаты Розенхайма.

Виид и его соратники доложили о завершении своей карательной миссии напрямую Гандилве:

- Благодарю вас за вашу помощь. Мы запомним то, что вы сделали для нашей деревни.

В качестве награды за задание, Гандилва выдал Вииду двадцать очков славы. Поскольку пока другие игроки охотились за остатками ящеролюдов, он сам занимался созданием статуи, то фактически он не принял участия в карательной миссии. Но неожиданно оказалось, что даже за нее он получил хорошее вознаграждение. Другие игроки восьмидесятых уровней получали за карательную миссию где-то десять-пятнадцать пунктов славы. Похоже, что их задание по спасению пленников, а так же похищение оттуда всех трофеев ящеролюдов и здесь оказало свое влияние.

Виид и его соратники сказали Дариусу, что хотели бы остаться и поохотиться на монстров здесь, объясняя это желанием

повысить свои низкие уровни.

- Похоже, пора, - сказал Виид.

- Да, - предвкушающее заулыбались его товарищи.

- Тогда надо найти тихое пустынное местечко.

- Само собой. Очень, очень тихое местечко. Так, чтобы никто нам не смог там помешать, - Ромуна прикрыла рукой рот и игриво засмеялась.

Если бы кто-то ее сейчас услышал, он бы мог ее не так понять. Двое парней и три девушки собирались покинуть деревню Бэран и направиться к Западным Горам. Когда-то там был лагерь ящеролюдов, но сейчас это было достаточно уединенное и тихое место, вполне подходящее им.

- Ла-ла-ла, - мурлыкали девушки.

Они шли в одно очень, очень темное, спокойное местечко. Вскоре они достигли подножия Западных гор, вокруг, в радиусе нескольких миль не было ни одной живой души. Они уже подготовились к долгому путешествию.

- Это место подойдет.

- Ладно. Всем приготовиться.

Виид осторожно выкопал ямку в земле, и посадил туда семя. Затем он немного полил его водой. Вначале ничего не происходило, но вскоре земля, накрывавшая семя, окрасилась красным.

- Аааа! - закричала Сурка.

Началось сильное землетрясение! Его центр находился там, где Виид посадил семя. Земля разверзлась, и из провала в небо устремился толстый стебель. Тридцать футов, шестьдесят футов... И уже через мгновение перед командной Виида стоял высоченный столб. И он продолжал расти.

- Небесный город должно быть где-то там, - сказал Виид, когда ствол ушел в облака. - Он приведет нас туда.

- Но...

- Мы прошли весь этот путь, не отступать же сейчас? Крепко свяжитесь веревкой. А то можете сорваться со стебля, - Виид достал веревку из рюкзака и привял своих товарищей.

- Черт! Я не хочу туда лезть. Оно больше, чем я ожидала...

- Если что, умрем мы все вместе.

- Н-да...

Пэйл и Виид решили лезть первыми. Так что даже если самые слабые члены их группы, Ирен и Ромуна, сорвутся, то мужчины смогут удержать их сверху.

Виид и его соратники полезли по стеблю, выросшему из семени Небесного Дерева и спустя пару минут исчезли в облаках.

Глава 14. Небесный город Лавиас.

Доктор Ча Юнхи из Центра Социальной Реабилитации 'Величие Общества' являлась психологом с мировым именем, она запатентовала новейший метод лечения психологических заболеваний. Ее плотный рабочий график не предусматривал ни одной минуты отдыха. Она постоянно была завалена монотонной работой - требовалось лечить пациентов и писать еженедельные статьи в журналы.

- Скука. Нудятина. Занудство, - жаловалась она день ото дня.

Но как бы ей ни хотелось со всем этим покончить, она просто не могла бросить те дела, за которые она чувствовала свою ответственность.

В данный момент она проводила консультацию с женщиной средних лет.

- Ваша дочь попала в тяжелые обстоятельства, мне действительно жаль, - говорила доктор Ча, смаргивая предательскую влагу с ресниц.

- Прошло уже пять лет, - грустно улыбалась женщина. Она полностью доверяла доктору Ча. - Но с тех пор, как она пыталась покончить с собой я больше не могу думать о чем-то другом.

- Вам пора отбросить мысли о благополучии вашей дочери, и задуматься о своем благополучии.

- Вообще-то доктор... - женщина сильно сжала руку доктора Ча. - Я думаю, она где-то там... Просто она попалась в ловушку... Она...

* * *

Небесное Дерево вначале просто тянулось к небу, но вскоре начало отклоняться в определенном направлении. Виид и его соратники крепко привязались к стеблю, который стремительно тянулся вперед. Им в лицо бил сильный ветер, а земля внизу казалась такой далекой. Деревня Бэран исчезла из виду уже через несколько секунд. Они поднялись над облаками и, наконец, прибыли на остров. Остров показался им просто огромным, и он плыл по небу! Хотя его окутывал туман, они хорошо разглядели его - стебель Небесного Дерева поднял их достаточно высоко над туманом.

- Это Небесный Город! - воскликнули они, радостно озираясь по сторонам.

Перед ними раскинулся лабиринт строений, в его центре возвышалась массивная башня, на которой уселись мириады птиц. За башней расстилалась холмистая равнина, поросшая сочной травой.

- Смотрите! Дерево иссыхает! - закричала Ирен, оглянувшись назад.

Прямо у них на глазах стебель дерева покрывался трещинами и рассыпался. Осколки исчезали в облаках. Летающий остров вновь был отделен от земли внизу.

- Теперь нам не вернуться назад. Что будем делать? - забеспокоилась Сурка.

Но ее соратники, похоже, не сильно тревожились по этому поводу.

- Здесь начинаются наши приключения. Дерева больше нет, нет пока смысла беспокоиться об этом. Подумаем, когда решим возвращаться.

- Но Пэйл... - Сурка едва не плакала.

- Дорогу осилит идущий, было бы желание... - попытался подбодрить ее Виид, но похоже, что Сурку это совсем не успокоило, поэтому Виид бесстрастно добавил: - Ну если не найдем путь назад, то всегда можем спрыгнуть, верно?

- Н-но...

- Ну, подумаешь, один раз умрешь, но зато точно окажешься на земле.

Лицо Сурки побелело - она всегда боялась высоты. Когда дерево росло, она держалась изо всех сил, до смерти боясь сорваться. Возможно, она даже отказалась бы от этого приключения, если бы знала, как высоко ей предстоит побывать.

Группа пошла дальше, по дороге успокаивая Сурку.

* * *

Небесный Город это родина многих уникальных существ.

- Они выглядят как птицы...

У них были маленькие глаза-бусинки, остроконечный клюв, огромный размах крыльев, округлые бока, а передвигались они на двух ногах и походили на воробьев. У старых птиц вокруг клюва росли белые перья, напоминающие бороду.

- Ой, как мило! - воскликнула Сурка. Увидев птиц, она мигом забыла о своей боязни высоты. Теперь она дрожала не от страха, а от возбуждения.

Старая птица медленно подошла к группе, и, не обратив никакого внимания на возбужденную Сурку, произнесла:

- Приветствую вас, странники. Добро пожаловать в Лавиас.

Все посмотрели на Виида. Они уже поняли, что у него хорошо получается руководить. Кроме того, все в группе пришли к выводу, что Виид, рассчитывая каждый свой шаг, был способен своей вежливостью добиться от НИПов чего угодно.

- Благодарю. Мы прошли из далеких земель, наш путь был труден и опасен, но, наконец, мы добрались до этого прекрасного места. Мы сильно устали, но узрев всю эту невообразимую красоту, вновь почувствовали как к нам возвращается бодрость. Значит вот он какой, Лавиас.

- Верно! Наш город - это дом благороднейших и величественнейших авиаков. В нашем городе самый свежий воздух и самое яркое солнце! - важно разглагольствовал белобородый авиак. Услышав комплименты Виида, он возбужденно шевелил крыльями, от чего и у него дрожали перья.

- Воздух в этих местах действительно самый свежий, а солнце самое яркое. И облака бесспорно величественны. А продаются ли у вас в Лавиасе какие-то особые товары? - Виид решил перейти сразу к вопросу о товарах, ведь если здесь, в Лавиасе, продается нечто особенное, то он мог бы заработать на этих вещах немало денег, закупив их здесь оптом и перепродав в королевстве Розенхайм.

- Мы с вами не настолько хорошо знакомы, чтобы я отвечал на подобные неуместные вопросы. Если вы хотите подружиться со мной, то я не отказался бы от чего-нибудь вкусненького, - бородатая птица хлопнула крыльями и поковыляла своей дорогой.

Виид пошел, было, следом за авиаком, но вскоре махнул рукой и вернулся к своей группе.

- Ну ладно. Предлагаю нам здесь разделиться и исследовать город.

Если бы они стали исследовать город вместе, то потратили бы на это слишком много времени. Поэтому они решили разделиться и обойти большую территорию.

- В городе нет враждебных зон, так что здесь должно быть безопасно.

- Лавиас слишком велик, чтобы изучать его в одиночку. Давайте встретимся здесь вновь через два часа.

- Если кто-то, исследуя город, найдет хорошее задание, пока просто возвращайтесь сюда, и тогда мы уже все вместе решим, какое задание нам лучше подходит. Приступаем.

- Хорошо, ясно.

И вот они разошлись в разные стороны.

Для начала Виид направился в шумный центр города, изучить магазины. Торговцы бродили по улицам вразвалочку, как

утки, они впихивали свои товары каждому встречному. Оправдывая название своей расы, жители города обладали возможностями, свойственными птицам. Но хотя все они имели округлые формы тела и короткие ноги, тем не менее, они отличались друг от друга верхней частью тела. В этом смысле здесь можно было встретить множество разных видов птиц, начиная от сов и заканчивая соколами.

'Удивительно, даже не думал, что где-то может существовать такой город,' - думал Виид.

Наверное, здесь было бы глупо открывать ресторан с блюдами из курицы, местные приняли бы это за каннибализм. По улицам совсем не ездили повозки, как это бывает в человеческих городах. Птицы сами по себе были достаточно велики, они могли бы, наверное, и лошадь утащить. А если на дороге возникнет затор, им достаточно просто расправить крылья и улететь.

Когда Виид бродил здесь, среди авиаков, он чувствовал себя как обезьяна в зоопарке - все вокруг глазели на него.

Виид зашел в оружейную лавку.

- Доброго дня.

- О, человек! Вам что-то нужно?

- Мне многое нужно. Но я не особо знаком со всеми этими вещами. Надо-бы осмотреться.

- Как пожелаете.

Виид осмотрел некоторые предметы.

Стальной клюв Бараво

Прочность: 90/90. Урон - 23.

Дополнительный эффект: способность находить особую еду с бонусами.

Увеличенная длина позволяет проще доставать червей из земли.

Цена: 100 золотых

Виид вздохнул и осмотрел другой предмет.

Серебряные когти Сайгона

Прочность: 30/30. Урон: 17-19.

Часть набора. Прочность предмета понижена, поскольку он сделан из серебра.

Идеально подходит для отрывания голов нежити на бреющем полете.

Цена: 70 золотых.

Перья Богини.

Прочность: 15/15.

Сияющие как бриллианты разноцветные перья позволяют лучше уклоняться от атак врагов. Они настолько легки, что практически не ощущаются на теле. Обеспечивают непревзойденное планирование, предохраняя от падения.

Дополнительный эффект: очаровательный внешний вид.

Ограничение: только для женщин.

Цена: 45 золотых.

Здесь было множество товаров - от когтей и телескопов до странного пустотелого оружия конической формы, заостренного на кончике. Похоже, что авиаки предпочитали использовать именно такое оружие.

- А у вас есть человеческое оружие? - спросил Виид торговца.

- Конечно же есть! Минутку, - ответил торговец, который своим видом напоминал барсука. - Люди к нам редко захаживают, поэтому оно у меня хранится на складе.

Пока Виид ждал продавца, он постоянно чувствовал на себе взгляды проходивших мимо авиаков. Они останавливались у лавки один за другим и разглядывали его как диковинную зверушку.

- Говорят, что это человек.

- Это так странно. Наверное, сложно есть плоским клювом.

- Ты посмотри, и перьев нет. Должно быть, он мерзнет зимой, бедняга.

Птицы боятся холода, поэтому им казалось, что Виид может замерзнуть насмерть. В любом городе материка, в том же Розенхайме, авиак тоже собрал бы за собой толпу зевак. Но сейчас в городе авиаков Лавиасе, в этой роли выступал Виид.

- Вот то, о чем вы просили, - владелец магазина разложил броню, щит, два молота и пять различных мечей. Щит Виида не интересовал, поэтому он сразу осмотрел броню и мечи. От продажи снаряжения ящеролюдов ему удалось выручить всего лишь семьдесят золотых.

Глиняный меч.

Прочность: 90/90. Урон: 23-25.

Это магический элементальный меч с аспектом льда.

Наносит дополнительно 2-5 урона по бронированному противнику и замедляет движения.

Требования: 60 уровень, 200 силы.

Эффект: дополнительный ледяной урон 2-5.

Цена: 188 золотых.

Проклятый предмет! Меч сумрачного духа.

Прочность: 200/200. Урон: 14.

Этот меч - творение гнома Теодора. Он выкован из стали, добытой в Лесу Смерти. Добавляет низкий шанс уменьшить в три раза запас здоровья во время критического удара.

Требования: 70 уровень. 250 силы.

Эффект: Небольшой шанс нанести смертельный удар.

Цена: 160 золотых

Виид остановил осмотр и покачал головой. Цены были просто непомерными, что, впрочем, не стало неожиданностью для него - все же это город авиаков. Даже не смотря на то, что такие предметы как глиняный меч или меч сумрачного духа, очевидно, являлись редкостями, в крепости Серабург их все равно можно было бы продать самое большое за половину той цены, которую просили в этом магазине.

- Сейчас я ничего не буду покупать, у меня не хватает на это денег.

- В таком случае заходите позже. Но вам лучше бы заработать эти деньги быстрее - товар не будет дожидаться вас вечно, - разочарованно ответил похожий на барсука лавочник.

Кроме Виида и его группы здесь не было других людей, поэтому Виид в основном рассчитывал заняться в этом месте торговлей. Он вышел из магазина и медленно направился в восточную часть города. За городом пролегли бескрайние просторы полей и многочисленные дороги, ведущие неизвестно куда.

- Чик-чирик!

- Чуи!

- Твии! Твии!

Милые птенцы-авиаки расселись на бельевых веревках, самыми очаровательными из них были желтенькие.

- Привет? - обратился к ним Виид, подходя поближе. Но те лишь засмеялись в ответ.

- Добрый день, - приветствовал Виид каждого встречного авиака.

- Прежде я не встречал вас, странник, - взволнованно заговорил с ним у оружейного магазина один авиак. - Вы пришли с земли, что под нами с сильной группой?

- Я пока не особенно силен. И я люблю мир и безоблачное небо, но так же я уважаю и военное искусство. Ведь для того, чтобы поддерживать мир, нужно быть сильным.

- Я согласен с вами. У меня есть для вас поручение, которое возможно будет вам по силам. На самом деле, Лавиас не такое мирное место, каким кажется на первый взгляд. Это древняя земля, и здесь, в подземельях, таится зло и собирает силы, чтобы уничтожить нас. Не могли бы вы помочь мне?

Дзынь!

Нежить Лавиаса.

В недрах Небесного Города Лавиаса таится нежить. Авиаки не могут спокойно спать по ночам из-за их воя. Вы можете получить хорошее вознаграждение, если убьете в Подземных Проходах тридцать Скелетов Солдат.

Уровень сложности: D.

Вознаграждение: неизвестно.

Штраф за провал задания: ухудшится отношения с авиаками.

Виид и его товарищи считали, что Небесный Город это просто обычный неисследованный город, поэтому они лишь надеялись, что смогут купить здесь какие-нибудь уникальные предметы, не продающиеся в Серабурге. Что касается заданий, то они полагали, что в лучшем случае им удастся найти какое-нибудь задание, связанное с королевством Розенхайм. К их удивлению в Небесном Городе существовали и зоны с монстрами. К тому же зоны, где можно поохотиться на нежить считались достаточно редкими. Скелеты солдаты были монстрами восьмидесятого уровня.

Виид на мгновение задумался и покачал головой:

- Уничтожение нежити это мой долг, но я здесь со своими товарищами. Я посоветуюсь с ними и тогда вернусь.

Виид продолжал изучать местность и разговаривать с встречающимися по дороге авиаками. Кто-то, впервые встретив человека, сразу предлагал различные задания. По большей части

они были связаны с нежитью.

Поговорив с множеством местных жителей, Виид выяснил, некоторую информацию о подземельях Лавиаса и о том, как туда попасть. Похоже, что внизу летающего острова царил настоящий ад. В основном там обитали скелеты, но можно было встретить и таких демонических созданий, как Рыцари Смерти. Так же попадались всадники без головы и личи, призраки, приведения и другие мятежные духи.

Всадники без головы считались сильной нежитью, эти безголовые создания носили свои собственные головы с собой. У них был 140 уровень и к тому же они обладали выдающейся скоростью и отличными боевыми навыками, а, значит, были сильным противником. Личи специализировались на темной магии и обладали высоким интеллектом, поэтому, когда они чувствовали опасность, то могли убежать с поля боя. Ну а рыцари смерти были настоящими предвестниками смерти. Они ездили на лошадях прямо как назгулы из фильма Властелин Колец и выглядели как воплощение всех кошмаров. Их уровень достигал двухсотого.

Только от одной мысли, что такая могущественная нежить обитает подногами, у Виида быстрее билось сердце.

'О, этот драгоценный опыт!'

Исследуя город, Виид наткнулся на большую вывеску. На ней крупными буквами было написано: 'Тренировочный Зал для Новичков' Виид будто по наитию зашел внутрь.

- Добро пожаловать. О, вы человек, - поприветствовал его инструктор, напоминавший петуха. Его голову венчал примечательный петушиный гребень.

- Я просто проходил мимо и решил зайти поприветствовать вас. Я завершил тренировочную программу новичков в Розенхайме.

Все инструкторы в тренировочных залах глубоко уважали тех, кто ценил военное дело и боролся со злом. Завершение тренировки так же добавляло ему некоторую репутацию в глазах инструктора. Виид вошел в Тренировочный Зал, собираясь наладить с инструктором хорошие взаимоотношения и получить от него какую-нибудь ценную информацию. Однако реакция инструктора его озадачила.

- Да ну? - усмехнулся авиак-инструктор, похоже, что утверждение Виида позабавило его. - Не может этого быть. Маловероятно, что кто-то вроде тебя мог бы завершить тренировочную программу. Твой вид не внушает доверия.

- Что? Но я действительно завершил ее в крепости Серабург.

- У них там есть только базовый тренировочный зал, и он

позволяет пройти только базовый этап тренировки.

Глаза Виида сверкнули в предвкушении: 'Базовый Тренировочный Зал! Значит здесь можно пройти следующий этап!'

- Могу ли я попробовать пройти тренировку для новичков?

- Думаю да. Для тех, кто завершил базовую стадию тренировки, доступ открыт. Однако должен сказать, что это место отличается от Базового Тренировочного Зала. Во время этой тренировки ты можешь пострадать, так что подумай, стоит ли оно того.

- Я хотел бы попробовать.

- То есть ты желаешь пройти Тренировку?

- Да, именно так.

- Отличный настрой. Ну, тогда следуй за мной.

И Виид пошел за инструктором. Тот привел его к зданию позади тренировочного зала, вход в него походил на зияющий темный провал, за которым начинался не менее темный коридор.

- Тебе нужно лишь пройти через этот проход и выйти целым и невредимым с другой стороны. Звучит просто, да? Однако тебе будут недоступны боевые навыки. Да, и не зажигай света, так будет слишком просто и неинтересно.

- Понял, - коротко ответил Виид.

Широко шагая, он зашел внутрь. Ориентируясь в темноте, он ощупывал окружающее пространство руками. Он не знал, чего ожидать от зловещего спокойствия этого прохода. И вдруг...

ПИИНЬ

Виид рефлекторно пригнул голову, уклоняясь от стремительных ударов, которые отсекли ему прядь волос. Тишина прохода взорвалась стремительными действиями.

'Атака? Отлично.'

Его тело уже было в движении. Он достал меч и ткнул им вперед. Он не мог видеть, что там такое, но чувствовал, что что-то приближается.

ДЗЫНЬ

Железный меч ударил во что-то металлическое. Судя по звуку, удар не был ни блокирован щитом, ни отражен мечом. Тело противника оказалось твердым как камень.

'Справа!'

Виид почувствовал атаку по звуку рассекаемого воздуха. Теперь он был уверен, что следующий удар придет справа. Поскольку он не мог ничего увидеть, ему приходилось использовать другие свои чувства. Виид был уверен в своих инстинктах. Его меч двигался так, будто у него был свой собственный разум. В кромешной темноте он размеренными

взмахами отражал атаки врагов. Проделывать подобные вещи способны только те, у кого есть реальный опыт сражения на мечах.

'Их десять, может больше,' - всплыла в голове мысль.

Непрерывные атаки не давали ему ни минуты передышки.

- Ачи! - закричал Виид подпрыгнув.

Он перекатился по земле, крепко удерживая меч и отведя его в сторону. Он целил по ногам. Его меч столкнулся с чем-то металлическим, полетели искры и на мгновение все ярко осветилось. Его окружали десятки варваров, полностью закованных в сталь. Они держали в руках мечи, дубинки, молоты, топоры, кувалды, палицы и булавы. По спине Виида пробежал холодок, его воля к победе потухла, как свеча от ветра. А стальные варвары продолжали атаковать.

Он сумел отразить несколько атак, но в темном проходе оказалось невозможно противостоять всем противникам сразу. Обрушившийся на его спину удар, сбил его с ног, и варвары насели на него со всех сторон.

* * *

- Ты потерпел неудачу.

Услышав голос инструктора, Виид медленно сел. Все его тело болело.

'Что это за место?'

Он осмотрелся и понял, что снова находится в Тренировочном Зале. Должно быть, инструктор сам перенес его сюда. Его здоровье сильно уменьшилось. Фактически, его атаковали до тех пор, пока здоровье не опустилось ниже тридцати пунктов. Сейчас он мог умереть даже от легкого толчка. К счастью, кровотечения не было, поэтому дальше здоровье не убавлялось.

- Вот что происходит, когда это испытание пытается пройти недостаточно умелый человек. На этот раз я спас тебя, но в следующий раз ты умрешь.

Виид тряхнул головой, приходя в себя и спросил:

- Мне нужно иметь более высокий уровень, чтобы пройти это испытание?

- Вовсе нет, для Могучих Стальных Воинов не важно, какой уровень у претендента.

- Значит, мне не достает мастерства.

- Очевидно, да.

- Сколько я был внутри?

- Около четырех часов.

- Меня уже ждут мои товарищи и сейчас я должен идти. Но я вернусь... позже.

Виид покинул Тренировочный Зал и направился к месту встречи.

* * *

Виид быстро побежал и встретил своих компаньонов в назначенном месте. На их лицах читалось возбуждение.

- Извините, что опоздал...

- Виид! - воскликнула Сурка, подбегая к нему.

- Мы нашли отличное задание!

- Виид, мы дожидались тебя, чтобы всем вместе решить, стоит ли браться за него.

Пока Виида не было, остальные участники группы усердно изучали Лавиас, собирая информацию. Для начала они выяснили, как можно вернуться на землю. Перья Легковесности, продававшиеся в магазинах, позволяли снизить скорость падения. Наверное, Виду подобный спуск с Лавиаса и показался бы интересным приключением, но людей, боящихся высоты, таких как Сурка, подобный способ пугал.

Вторая новость была несколько разочаровывающей - Виид и его группа не были первыми игроками, посетившими Лавиас. Но вообще они ожидали чего-то подобного, ведь ступив на землю Небесного Города они не получили в качестве вознаграждения очков славы.

Затем они перешли к заданиям. Ирен нашла задание на уничтожение двадцати скелетов рыцарей. В награду давали кольцо, повышающее на десять процентов скорость восстановления маны. Конечно, скелеты рыцарей считались сильным противником, их уровень был в районе ста. Однако обещанная награда просто околдовала всех в группе. Кольцо, повышающее скорость восстановления маны считалось крайне редким. В любом городе Версальского континента за него можно было выручить целое состояние!

- Только скажите, куда идти! - так же восхитился наградой Виид.

Таким образом, они решили принять задание на уничтожение скелетов рыцарей.

Вы стали первооткрывателями подземелья Мемфис.
Вознаграждение: Слава +100
В течение одной недели в этом подземелье для вас

будут удвоены шансы выпадения трофеев и количество опыта.

За первого убитого монстра каждого вида вы можете получить наиболее редкие трофеи, после чего от этих монстров можно будет получить стандартные трофеи.

Как только Виид с компаньонами вошли в подземелье, они увидели перед собой окно сообщения. Все тут же замерли:

- Это же...

- Мы первые! - радостно закричали Ромуна и Сурка.

Пэйл так же широко улыбался. Не важно, насколько здесь было опасно, но зона охоты, где можно было получить удвоенный опыт, стоила того. Теперь было бы настоящей глупостью уходить отсюда и терять весь тот опыт, который они потенциально могли бы заработать.

'Пусть кто-то и приходил в Лавиас раньше, но они, наверное, не занимались здесь охотой на монстров. Хотя не стоит тешить себя напрасными надеждами - вероятно, они просто не смогли отыскать данное конкретное подземелье.'

Виид пытался сохранять спокойствие, но все же он был взволнован не меньше других.

- Давайте для начала здесь осмотримся. Хотя наша основная задача уничтожить скелетов рыцарей, но нам сначала нужно понять, сможем ли мы это вообще сделать. Для начала нам нужно просто поохотиться на обитающих тут монстров. Ирен?

- Да!

- Мы рассчитываем на твою помощь и лечение.

- Хорошо. Кстати, раз здесь обитает нежить, то моя священная сила окажется вдвойне полезной.

Священная божественная магия фатальна для нежити. Магия Ирен способна повысить урон в полтора раза по определенным видам монстров, и повышают урон еще больше, если противником является нежить.

- Вперед.

Каждый в группе Виида получил все возможные бафы. Теперь у них была повышена сила, живучесть и защита. Больше всего бафов наложили на Сурку и Виида.

И вот, наконец, они приступили к охоте.

- Чел... человек? Здесь... жи-живые люди, - в подземном проходе собралось четыре скелета.

Эта небольшая разношерстная группа нежити состояла из двух скелетов магов, одного скелета солдата и скелета лучника.

- Чело... век, - сверкнули пустые глазницы скелета.

Они побежали в сторону группы, их окружила кроваво-красная аура, а кости стучали друг о друга при движении.

- Всем приготовиться к бою.

ДЗЫНЬ

Виид первым вышел вперед, заблокировав удар меча скелета солдата. Но вместо того, чтобы просто отбить удар, он увел меч врага в сторону и провел контратаку. Это был неигровой навык, Виид знал реальные приемы сражения на мечах и применил особое движение запястьем.

- Триплет!

Он сделал три одновременных удара, уследить за которыми взглядом было достаточно сложно. Первый удар триплета был уколом вперед, второй наносился по диагонали и в тот момент, когда меч отводился назад, наносился третий удар, в котором использовалась вся набранная телом инерция. Освоив этот навык на более высоком уровне можно было нанести и больше ударов, но даже тогда у техники останется прежнее название 'Триплет', поскольку изначально в ней три удара.

Когда триплет требовалось применять во время интенсивного боя, Виид активировал его, не выкрикивая 'Триплет'. Даже доля секунды может решить исход сражения, особенно если распорядиться этим временем грамотно, например, за это время можно прицелиться в уязвимую точку врага.

В том случае, если эти три слитных удара удастся каким-то чудом блокировать, появляется возможность нанести четвертый удар, а если и он отражен, то можно нанести пятый.

Вообще говоря, противник и так не мог защититься от трех одновременных ударов триплета. Но Виид дополнительно применял свои навыки владения мечом, делая различные выпады. Это приводило к тому, что его противник открывался для атаки. Неудивительно, что вскоре ребра скелета воина рассыпались под ударами меча Виида. Только такие люди как Виид применяли в сражениях самые жестокие приемы.

Тем временем, скелеты магов, стоящие позади, принялись бормотать заклинания, нацеливая их на Виида, однако первой успела кинуть заклинание Ромуна.

- Огненный Удар!

Ее высокий уровень владения заклинанием позволил создать сразу шесть огненных шаров, которые устремились в сторону скелетов магов. Это прервало подготавливаемые ими заклинания.

- Ты мой! - Пэйл сосредоточился на скелете лучника. Они обменивались друг с другом стрелами.

- Освещенная Стрела! Держи! - Пэйл наложил на лук стрелу, которая засияла ослепительным светом.

По своей природе нежить ненавидела свет, и скелеты были уязвимы к его воздействию. Тем не менее, более могущественная нежить вполне могла бы бродить по поверхности прямо под ярким солнцем. Стрелы Пэйла вонзились в скелета и ярко засияли.

Тем временем Сурка при поддержке Ромуны добралась до скелетов магов и била их кулаками. Группа впервые сражалась с таким сильным противником, поэтому на кону стояла их жизнь.

Виниду оставили одного лишь скелета воина.

- Смееерть!.. - скелет солдата подпрыгнул с такой силой, что его кости затрещали. Он занес меч, чтобы нанести мощный удар.

И хотя весь его меч был покрыт трещинами и ржавчиной, с подобной силой удара нельзя было не считаться.

'Все же его движения слишком предсказуемы.'

- Удар в спину! - активировал навык Виид.

В тот момент, когда меч скелета достиг своей цели, там, где стоял Виид, остался лишь его расплывчатый силуэт. Сам он уже находился у скелета за спиной и тут же нанес ему удар в шею.

Критический Удар!

Для нанесения критического удара требовался настолько тонкий расчет момента атаки, что была важна даже тысячная доля секунды. Попытка нанести этот удар часто требовала определенного риска, но тем сильнее было удовлетворение от успешной атаки. Не выдержав всего того урона, что Виид нанес своим триплетом и ударом в спину, скелет осыпался на землю безжизненной кучкой костей.

- Мастер Виид, сюда, - закричала задыхаясь Сурка.

Для нее было слишком трудно сражаться сразу с двоими скелетами магов, поэтому она понемногу сдавала позиции. Высокая ловкость монаха позволяла ей двигаться очень быстро, но в данный момент ловкость не могла ей помочь:

Сила понижена.

Скорость понижена.

Из-за проклятий магов и нанесенных ей отравленных ран, у нее постоянно шла кровь. О том, что на нее наложены проклятия, говорил витавший вокруг нее черный дым. Сила действия проклятий превосходила возможности контр заклинаний Ромуны

- ...

Виид тут же кинулся на помощь.

- Техника секущего ножа!

Каждый раз, когда у Виида накапливалось достаточно маны, чтобы применить технику секущего ножа, скелеты магов исчезали в серой вспышке. Они умирали быстрее, чем можно было ожидать, поскольку Ромуна постоянно атаковала их заклинаниями. Она потратила на это все свои запасы маны. С оставшимся скелетом лучника они справились быстро - Пэйл и Ромуна, немного восстановившая ману, добили его точно скоординированной совместной атакой.

- Ура! Мы победили! - радостно закричала Сурка, когда закончился бой.

- И даже повысили уровень, - ухмыльнулся Пэйл.

Скелеты восьмидесятого уровня были выше их более чем на пятнадцать уровней, поэтому группа получила за них огромное количество опыта, ведь сейчас весь опыт удваивался. Разделавшись лишь с одной группой скелетов, они получили столько опыта, что многие сразу повысили уровень.

Истратив все свои запасы маны на скелеты и их проклятия, Ромуна и Ирен присели отдохнуть для медитации. Медитация удваивала скорость восстановления маны. Но, к сожалению, этот навык был доступен только магам и клирикам. То есть Виид не мог его использовать.

- Посмотрим, что мы там получили?

Обычно каждый из них просто подбирал то, что ему приглянулось. Но сейчас, после первого боя они чувствовали, будто ходят по краю пропасти. Группа собралась вокруг трофеев, полученных со скелетов.

Заляпанные кровью поношенные перчатки.

Прочность: 7/40. Защита: 6.

Эта вещь пропитана ненавистью и жаждой крови. Перчатки повышают силу своего владельца, но лучше бы их не надевать.

Ограничения: 50 уровень, сила 100.

Эффекты: +20 силы, +10% к наносимому урону, -200 здоровья.

Ботинки мерзляки.

Прочность: 9/50. Защита: 5.

Они такие теплые, что тому, кто ходит в них может показаться, будто он ходит по нагретой земле. Они сделаны из кожи буйвола и обеспечивают необычайный комфорт.

Ограничения: 60 уровень.

Эффекты: 15% сопротивление магии холода.

Трофеи оказались очень неплохи. Их можно было бы продать торговцам, но гораздо лучше оставить их себе. Перчатки снижали здоровье, но их защита в какой то мере компенсировала это.

Это были еще не все их трофеи, которые они получили благодаря удвоенному шансу выпадения вещей, предоставленного им как первооткрывателям подземелья. Еще они обнаружили и идентифицировали меч, выпавший со скелета солдата.

Глиняный меч.

Прочность: 12/65. Урон: 23-25.

Это магический элементальный меч с аспектом льда.

Наносит дополнительно 2-5 урона по бронированному противнику и замедляет движения.

Требования: 60 уровень, 200 сила.

Эффект: дополнительный ледяной урон 2-5

На лице Виида расцвела улыбка.

'Джек-пот!'

Оказалось, что тот самый меч, который продавался в местных магазинах более чем за сто золотых, можно было получить в качестве трофея. Конечно, по сравнению с тем глиняным мечом, у трофейного меча была более низкая прочность. Максимальный показатель прочности постепенно понижается, если меч сильно изношен и долго находится в таком состоянии.

- Хм... - Пэйл окинул трофеи долгим взглядом.

Его охватывала жадность. В конце концов, он тоже был

человеком, почему бы ему не чувствовать ее? Тем не менее, в тот момент Виид медленно вышел вперед. Он по-прежнему носил простую одежду из дубленой кожи. Ни ботинок, ни брони он не носил.

- У этого гада оказался действительно сильный удар, - обратился он к Пейлу. - Если бы их было двое, у нас начались бы проблемы.

- ...

Пэйл стоял в стороне, он с трудом сумел подавить свою жадность, решив, что все три трофея должны достаться Вииду. Даже если отдать это снаряжение кому-то другому, то Виида, их основного танка, этот человек все равно не сможет заменить.

- Подобные трофеи больше всего подошли бы Пэйлу... - разочарованно сказал Виид.

- ...

- Тем не менее, именно мне приходится сражаться с ними в ближнем бою, а значит нужно иметь хорошее снаряжение. Но следующие трофеи нужно будет обязательно отдать Сурке и Пэйлу, - Виид обозначил проблему и тут же сам ее решил.

Это решение можно назвать совместным, ведь больше всего пользы в группе эти трофеи принесут именно Вииду. Наконец-то он избавится от полученного им еще в тренировочном зале крепкого железного меча.

* * *

- Люди... Лучшие рекруты нежити... - неожиданно услышали они голос.

Перед ними неожиданно предстал скелет рыцаря.

Все допускают ошибки, но эта ошибка могла стать фатальной. В тех зонах охоты, которые они посещали прежде, все монстры оставались на строго отведенных для них территориях. В отличие от них, скелеты рыцарей могли бродить там, где им вздумается. Поэтому получилось так, что когда скелет нашел их группу, все они беззаботно отдыхали.

Скелет рыцаря носил на своем костяном теле чешуйчатую кольчугу, а из его глазниц исходило зловещее сияние. Это опасное создание сотого уровня атаковало группу.

- Аааай!

Взмах меча скелета рыцаря вычертил в воздухе широкую дугу и ранил Сурку в бедро. К счастью она не погибла от этого удара, однако ее здоровье разом опустилось ниже тридцати пяти процентов.

- Беги!

Виид прыгнул между скелетом рыцаря и Суркой, он сжимал подобранный им глиняный меч. Виид очень быстро соображал в критических ситуациях.

Перед ним стоял монстр сотого уровня! У Виида задрожали коленки. Правда, не от того, что он боялся высокоуровневых монстров. Он наоборот считал боле-менее честными бои с теми, кто выше его уровней на тридцать. Нет, Виид беспокоился о своем глиняном мече - его прочность сейчас была слишком низкой. То есть он может сломаться уже в этом бою... К сожалению, менять одно оружие на другое прямо во время сражения запрещено.

'О нет!..'

- Осторожней, мастер Виид!

- Ромуна, Ирен, вставайте! На нас напал скелет рыцаря!

Группа быстро приготовилась к бою. Но это дало время скелету рыцаря для следующей атаки - он устремился вперед, нанося еще один удар! Виид впервые пожалел о том, что убрал свой старый меч.

'Нельзя потерять этот меч!'

Было уже поздно отступать, к тому же Виид чувствовал уверенность в том, что его ловкость и рефлексы позволят ему избежать атаки. Вместо того чтобы блокировать удар, он попытался уклониться. Раны он, так или иначе, получит. Он готов был пожертвовать своей шкурой, лишь бы уберечь кости... под костями в данном случае, конечно же, подразумевался меч.

'Постой-ка, а я починил ботинки и перчатки?'

Проклятье! Прочность перчаток и ботинок так же была слишком низка. Оружие, например, такое как глиняный меч, не будет ломаться, если оно непосредственно не соприкасается с чем-либо в момент удара. Но вот другое снаряжение, такое как ботинки и перчатки, ломалось тогда, когда их владелец получал повреждения. Параметр прочность вел себя несколько необычно - когда прочность близка к максимальной, она снижается медленно, но когда она низка, предмет может сломаться от одного единственного удара.

'Ну почему именно сейчас?..'

Виид перекатился по земле.

Дзынь! Меч скелета рыцаря ударился о землю, едва не задев Виида. Герои книг часто применяли в ближнем бою подобные приемчики. Данный прием относился к их числу, он предназначался для того, чтобы уклониться от атаки врага, кубарем покатившись по земле. А как же гордость воина, спросите вы? В подобной ситуации нет места подобным вещам. Мысль о потере перчаток, ботинок и меча была для Виида гораздо более болезненной, чем потеря воинской чести.

Пока Виид катался по земле, другие его соратники уже закончили свои приготовления. Пэйл уже выпускал стрелы, а Ирен накладывала божественную защиту и благословения. Ромуна готовила заклинания, причем сразу самые мощные.

- Огненная сфера!

Для того чтобы наверняка попасть по быстро движущемуся скелету рыцаря, она применила площадное заклинание.

ВШШШШШ!

Огонь начал распространяться от той точки, где стоял скелет рыцаря, и Вииду с Суркой пришлось быстро отбегать от огня в сторону. Как раз в этот момент короткой передышки Виид снял ботинки, перчатки и глиняный меч, взамен которого вооружился железным. Если бы у него была возможность, то он бы применил свой навык ремонта, но текущая ситуация не оставляла ему на это времени.

- Это его скорее всего не убьет, - уверенно сказала Ромуна.

Огненная сфера наносила одновременно большое количество урона по большому числу врагов. Так что помимо навыков меча Виида, самый большой урон в группе приходился на долю огненных заклинаний Ромуны. Ее Мастерство Огня относилось к восьми самым мощным с точки зрения урона игровым навыкам. Тем не менее, никто и не надеялся, что этого будет достаточно, чтобы убить скелета рыцаря сотого уровня.

Когда огонь ослаб, скелет рыцаря обнаружился на том же месте, где он и стоял до заклинания. Его меч раскалился и ярко светился, а из глазниц и из-под ребер у него вырывались языки огня. В этот момент он больше напоминал Скелета Огненного Рыцаря. Хотя он и получил достаточно большие повреждения, но он по-прежнему был жив.

- Эти... люди... - ринулся в атаку скелет рыцаря.

На этот раз Виид с уверенностью выступил навстречу ему. Теперь, когда он вооружился железным мечом вместо глиняного, он ничего больше не боялся.

- Техника секущего ножа!

Меч Виида закружился, в прекрасном танце нанося удары по скелету рыцаря. Магия Ромуны, кулаки Сурки и стрелы Пэйла так же достигали цели.

- Ррр...

Но скелет рыцаря не спешил расставаться с жизнью, сражение затягивалось и становилось опасным. Виид не успел восстановить запасы маны, которые он растратил в прошлом бою, сейчас он не мог воспользоваться ни одним из своих навыков. Пока что Виид лишь ловко уклонялся от ударов скелета рыцаря, но не мог причинить ему значительного урона. Другие члены

группы были в похожем положении. Оставшись без маны, они с трудом держались. И со временем их положение только становилось хуже.

- У меня полностью закончилась мана. Боюсь, что я больше не смогу вас лечить, - эти слова Ирен только усилили их отчаяние.

Хотя Виид и Сурка все еще могли продолжать сражаться, но как только они будут убиты, остальные превратятся в живые мишени.

'В таком случае...' - Виид решил применить свою самую мощную технику.

- Меч Цезаря!

Это была последняя форма техники бесформенного меча. Однако пока что это грозное название - меч цезаря, цезарь всех мечей, было всего лишь выдуманной Виидом фразой, технике только лишь предстояло показать на деле, достойна ли она такого названия.

Раздался низкий звук, и железный меч начал излучать тонкие голубые лучи света, которые окружили все тело Виида. Этим Виид мгновенно привлек внимание скелета рыцаря. Точнее говоря, его внимание привлек сам железный меч, который, казалось, вбирал в себя все силы из окружающей среды.

Меч сжал вокруг себя пространство, будто собираясь взорваться в любую секунду. Виид приготовился нанести колющий удар. Как правило, он предпочитал использовать рубящие удары, хотя уколы и наносили больше повреждений, но у них были свои недостатки - если удар не достигнет цели, появлялась опасность открыться для ответного удара. С другой стороны, нанося рубящие удары, приходится учитывать инерцию меча и это несколько меняет принципы того, как мечник использует вес своего тела, то, как он использует движения кистей и как он ставит ноги. Виид умел использовать эти изменения в свою пользу, благодаря чему он более успешно уклонялся от вражеских атак и мог более эффективно отвечать на них. Таким образом он смешивал защитные и атакующие приемы.

Благодаря всему этому Виид, имея низкую защиту и здоровье, был способен противостоять более сильным монстрам. И если бы не эти его умения, то даже в бою со скелетом солдата у него бы возникли серьезные проблемы.

Сейчас Виид буквально почувствовал, как все запасы маны и здоровья покидали его, концентрируясь на кончике меча. Увидев подобную мощь, даже скелет рыцаря открыл рот от удивления.

'Готово.'

Мощь этого навыка полностью удовлетворила ожидания

Виида. Он ощутил взрывную волну еще до того, как его меч ударил скелета рыцаря.

Бум! Вместе с оглушительным звуком взрыва повсюду разлетелась пыль и грязь. Но вскоре пыль осела на землю и все увидели, что Виид по-прежнему стоит на ногах, пусть и сильно потрепанный.

'Как это возможно?'

Меч цезаря оказался просто чудовищным по силе навыком, он потреблял две тысячи маны, но если маны не было достаточно, то недостача восполнялась из запаса здоровья. После того как Виид применил этот навык, у него осталось всего пятьдесят пунктов здоровья

- А где? Где он?

Виид направился в сторону скелета рыцаря. Железный меч застрял у того в животе. Оттуда по всему телу шли трещины. Скелет рассыпался на глазах.

Все тут же кинулись к его телу.

- Мы с таким трудом победили его... - устало опустила голову Сурка.

Им действительно пришлось постараться, чтобы справиться со скелетом рыцаря. И что они получили в награду? Железную руду, несколько серебряных монет и кость.

Им часто приходилось рисковать своими жизнями, но сложнее всего приходится тогда, когда впервые сталкиваешься с чем-то новым. К тому же они начали бой в невыгодных для себя условиях. Все остальные, так же как и Виид, сражались в условиях недостатка маны.

Теперь каждый раз, когда они сражались со скелетами, Ромуна использовала сигнальное заклинание, которое предупредило бы их о приближении скелета рыцаря. И они вступали с ним в бой только тогда, когда были готовы к этому. В противном случае, они избегали столкновения. В другом подземелье или пещере они, наверное, пошли бы на риск и стали бы сражаться даже в невыгодных для себя условиях - когда вокруг много других игроков, неизбежна конкуренция за монстров. Но к счастью сейчас они были единственными игроками в этом месте. Конечно, это добавляло и опасностей, ведь их окружало слишком много монстров. Но именно такие ситуации и нравились Вииду больше всего.

Когда они зашли в подземелье, у Виида активировалась одна из уникальных способностей лунного скульптора. При свете солнца возможности его персонажа раскрывались не полностью. Истинная сила его класса раскрывалась в ночной тени или в глубинах подземелий - все его характеристики усиливались на

тридцать процентов.

К тому же Виид благодаря своим природным талантам мечника уже разобрался, как ведут себя в бою скелеты рыцарей. Теперь, когда он знал, как уклоняться от их атак, они не были для него особо страшны. Одно только это знание снизило вдвое тот урон, который он получал в бою с ними. Когда Пэйл, Сурка и Ромуна накидывались на скелета рыцаря все вместе, а Ирен помогала им своими благословениями, одинокий рыцарь не мог ничего противопоставить им и быстро пропадал в серой вспышке.

- Ха-ха-ха, - когда Виид видел рядом скелетов, он не мог не улыбаться, ведь перед ним ходили его драгоценные очки опыта.

- Хе-хе.

- Ха.

- Хы-хы, - начинала смеяться вместе с ним вся группа.

Разве могли они поверить, что когда-нибудь они будут так радоваться, увидев рядом скелетов? Скелеты солдаты не всегда роняли в качестве трофеев глиняные мечи, но даже те мечи, которые с них падали, можно было продать по более выгодной цене, чем простой железный меч. Достаточно лишь отремонтировать их и можно сразу продавать. Это была великолепная охотничья территория, ведь здесь часто доставались такие трофеи как щиты, перчатки, а изредка даже нагрудники. И вскоре инвентарь Виида был уже заполнен, что не удивительно, ведь вещи выпадали с удвоенной вероятностью.

Одиночные скелеты рыцарей, не смотря на свой высокий уровень, больше не представляли для группы Виида опасности. Однако изредка они натыкались на рыцарей смерти, бродящих по подземелью, и вот за их появлением они уже следили со всем вниманием.

- Чело...век. Запах... человека... там...

Они встретили Рыцаря смерти, закованного в вороненую броню, он восседал верхом на лошади. Виид и его группа, только что убивавшие скелетов и собиравшие трофеи, теперь укрылись за камнем. Что бы они ни делали, шансов победить Рыцаря смерти у них не было, поскольку уровень того был более двухсот. Это различие в уровнях настолько значительно, что все их удары, даже точно нацеленные, считались бы промахами.

В Королевской Дороге повышать свой уровень и становиться сильнее могут не только игроки, но и НИПы. Рыцари смерти уже относились к НИПам, имеющим вторую профессию, и они имели отличные боевые навыки.

Вокруг шлема этого рыцаря смерти по имени Роян была заметна аура темной энергии. Каждый рыцари смерти имел свое собственное имя.

- Запах... человека... Хммм... Я... у меня же нет носа.

Рыцарь смерти Роян некоторое время осматривался по сторонам, а затем отправился дальше, искать врагов в других местах. Даже после того, как он пропал из виду, цокот копыт его коня еще можно было расслышать некоторое время.

- Фух.

- Оно ушло.

Виид и все в его группе вздохнули с облегчением. В этом месте ничто так не пугало их, как встреча с бродящими по округе рыцарями смерти.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

Книга 2

Хэн с головой погрузился в Королевскую дорогу, стремясь стать сильнее и заработать как можно больше денег. Автор перевода: Одинов Дмитрий

Отступление

Данная книга прямое продолжение 1-го тома. Не пугайтесь ее малому размеру, так как английский издатель, для увеличения объема, включил первые 4-главы второго тома в первую книгу. А так первый том переводил другой человек, я решил, что будем уместно оставить все как есть. На этом все. Приятного вам чтения.

Глава 5. Не больше, не меньше.

Виниду с отрядом удалось благополучно убить скелета рыцаря на первом этаже подземелий Мемфиса и завершить задание.

Однако были и дурные новости. Изначально группа состояла из друзей: Пэйла, Ирен, Ромуны и ее сестры - Сурки, которая жила в том же городе, что и все. Они не упоминали ничего про реальную жизнь, дабы Виид не чувствовал себя неловко.

Но сейчас, им пришлось кое-что раскрыть.

- Извини... наши родители вернулись...

- Кажется, мы не сможем выходить в игру также часто как раньше.

Они так пристрастились к Королевской дороге, что играли непрерывно, сколько могли, даже пропуская занятия в университете. Но их родители, которые были в отпуске, скоро узнали об этом. Очевидно, они были вне себя:

- Ребята... вы играли в игры вместо того, чтобы заниматься?

- ПОЙДЕТЕ В УНИВЕРСИТЕТ ПРЯМО СЕЙЧАС!

Родители отменили отпуск и на всех порах летели домой, дабы вправить мозги распоясавшимся детям. Еще чуть-чуть и доступ к игре, да и к самой капсуле был бы отменен.

Но, к счастью, дети не сидели на месте в ожидании наказания. За время игры с Виидом, они поняли, что успех зависит от способности найти выгоду даже в неблагоприятной ситуации! Поэтому был разработан коварный план по заманиваю родителей в Королевскую дорогу, и он увенчался успехом.

И хотя новые игроки не могут покидать пределы крепости в течение четырех недель, даже этого вполне хватило, чтобы родители попали в сети Королевской дороги. В конце концов, это был идеально исполненный мир фантазий.

Взрослые тоже когда-то были детьми, которые играли в игры и читали фэнтези книги. Правда, когда настало время работать, а потом и воспитывать детей, времени на пребывания в волшебных мирах книг и игр совсем не осталось.

Зато здесь, они обрели то, о чем почти забыли. Рай, о котором они мечтали в детстве. Целый новый мир, куда можно убежать от рутинной работы и бизнеса, не подаваясь в дальние страны.

- Эта игра великолепна. Все сделано просто бесподобно.

- И тут так весело.

- Кстати, Карисса, ты взяла задание в лавке оружейника?

- Ага. Там надо купить пять точильных камней для магазина...

- Тебе денег хватит?

- Да. Мне дали три серебряных монеты для задания. Точильные камни стоят пятьдесят меди, так что я останусь даже с прибылью.

- Хорошо. Разделим ее потом пополам.

Взрослые тоже начали игру в замке Серабург. Они вместе скитались, выполняя задания и помогая дружественным НИПам.

Вот так, незаметно и быстро, пролетели четыре недели в игре, а в реальном мире прошла только одна. Теперь родители могли свободно выбираться за пределы замка. Когда Пэйл и Сурка сказали им, что они могут пойти охотиться на монстров, родители только рассмеялись.

- Бросьте... ка вы себе это представляете?

- Охота это для вас молодежь. Нам же нравится пребывать в замке, помогать людям и добывать деньги, которые можно тратить на хорошую еду и одежду.

Но чтобы родители не говорили, спустя какое-то время любопытство заставило их выйти за пределы крепости и изменить первоначальное отношение.

Следующий разговор произошел между Ромуной и ее родителями:

- Полуторный меч наносят намного больше ущерба, чем длинный меч... Почему?

- Потому, что это двуручный меч. Он больше и тяжелее, поэтому ты не можешь взмахивать им быстро.

- То есть, получается или несколько слабых ударов или один сильный?

- Ага.

- Ясно. Тогда именно его и хочу... Но цена на полуторный меч в лавках начинаются от 10-ти золотых...

- Так сходи и купи.

- Ну... Как по твоему мне добыть столько золота? В детстве, когда ты хотела вкусную еду и хорошую одежду, мы без возражений всегда покупали. Поэтому вспомни то время и подумай о нас в своем сердце, это все что мы хотим... только послушай свое сердце...

У Пэйла была аналогичная ситуация. Его отец был преподавателем в университете и, следовательно, очень строг. В детстве Пэйл даже не осмеливался громко дышать на глазах у отца, так как тогда, отец был сержантом в войсках специального назначения.

В тот вечер, после ужина, Пэйл вводил в курс дела своего

отца возле стен крепости.

- Видишь? Там, очень сильные начальные монстры... Лисицы.

- ...?

Отец не понимал, о чем говорит сын, тогда Пэйл терпеливо собравшись с мыслями, попытался объяснить сначала.

- Лисица, очень сильный монстр.

Под вопросительным взглядом отца вещал Пэйл.

- Сильный, значит, его трудно убить. Особенно если у тебя нет какого-либо снаряжения.

- Но ты же дал мне снаряжение...

- Не пытайся драться один, ты меня слушаешь?

- Я могу драться один?

- Нет, никогда не пробуй драться с ними один. Это практически невозможно в одиночку.

- Так... ты можешь их победить в одиночку? Убить лисицу?

- Конечно могу.

Без оружия в руках отец атаковал лисицу.

Пэйл со вздохом закрыл глаза, после появления сообщения:

- Отомсти за своего отца!

Вот так, родителей тоже засосало в мир Королевской дороги. Более того соседние семьи также играли в игру, Королевская дорога становилась одной из важнейших тем на городских встречах и семейных собраниях. Теперь, вместо того, чтобы обсуждать недвижимость и финансы, за выпивкой, родители беседовали о Королевской дороге. С удивлением узнавая, что они, фактически, опоздали, так как другие давно обнаружили радости игры. Хэн еще до начала игры предполагал, что так и произойдет. В большинстве игр, ценность добытых вещей падала с течением времени. Как и валюта - золото и серебро. Это было естественно, так как средний уровень игрока постоянно возрастает. Однако если в игру активно играет не только молодежь 10-25 лет, а взрослые, то стоимость валюты игры не будет уменьшаться.

И это было хорошо. Ведь за покупку хороших вещей, вам придётся соревноваться с другими игроками. Люди покупали оружие, броню и аксессуары так же как они покупали хорошие машины. Причем получали с этих покупок даже больше, чем обычно в реальном мире. Так как если они шли в бой с хорошей амуницией, то могли ощутить обретенную силу и вкусить сладость победы.

Родители Пэйла и его друзей без ума влюбились в игру и теперь проводили все свободное время в Королевской дороге. В связи с этим, Пэйл и ребята не могли больше тренироваться в

Небесном городе.

- Извини, но мы должны помочь нашим родителям. По крайней мере, пока они приспосабливаются к игре... - говорил Пэйл, не скрывая своего разочарования.

Виид лишь кивнул. Уход друзей был неизбежен, так как они делали это ради родных. Тем не менее, Виид имел мысли насчет того чем тут еще можно заняться в одиночку, поэтому он остался.

* * *

- 328 долларов я потратил на продукты в этом месяце. По слухам, цены на рис скоро будут расти. Но даже если вырастут, лучше пока импортного риса избегать, - размышлял Хэн, подсчитывая траты в своей бухгалтерской и расчетной книге.

Он не хотел, чтобы сестра или бабушка ели американский рис, так как он мог быть генетически модифицированным. Неважно насколько он был дешев, такому рису нельзя доверять.

- Мы тратили слишком много. Я должен прекратить использовать рецепты, которые выучил в игре. Далее идет отопление... но нет никакого способа сэкономить деньги на нем из-за бабушки.

Хэн проверил все расходы за месяц. Он закупался в бакалее, готовил еду, наводил порядок в доме и управлял деньгами, все самостоятельно.

Только скудные 90 тысяч осталось от состояния семьи, после того как ростовщики вытрясли из него все деньги в больнице. Вначале, из-за гнева Хэн провел много бессонных ночей, пока, в конце концов, не смог успокоиться. Это все в прошлом. Он даже почувствовал некоторое облегчение, зная, что все кончено. Ведь если бы долг не был выплачен, ему пришлось бы все еще страдать.

Кредиторы преследовали Хэна в течение восьми лет, ожидая, когда он станет взрослым, чтобы заставить его взяться за опасную работу, такую как торговля наркотиками или еще хуже - убийство членов конкурирующих группировок. Если бы Хэна поймали, кредиторы могли бы просто подкупить полицию и свалить все свои преступления на него. Так они избегали большей части проблем с правоохранительными органами.

А зная о тяжелом детстве Хэна, пресса, судьи и простые горожане с легкостью бы поверили, что совершение всех этих преступлений естественно для него. Кто-то мог бы даже сказать, что такие люди как он заслуживают наказания, так как не было

никакой надежды на их исправление.

Не удивительно, что находившийся в таком же положении Хэн, боялся попасть в тюрьму. В конце концов, что произошло бы с его семьей, если бы его арестовали? У Хэна не было никого, кроме бабушки и сестры.

Мысль о кредиторах ждущих твоего взросления, была действительно пугающей. Хотя еще страшней было думать, что они придут завтра. Ведь, в конце концов, бандиты могли пристроить Хэна и его сестру в свои грязные дела еще смолоду.

Страх преследовал его все последние годы. Если бы Хэн попал в тюрьму, оставив младшую сестру одну с суровым миром, то он, возможно, сошел бы с ума. Погашение долга предотвратило все эти опасения.

- 90 тысяч долларов. Плюс еще девять тысяч, если добавить пять, которые они получили от продажи старого дома и четыре хранимые на случай чрезвычайных ситуаций.

Однако пришлось потратить 50 тысяч на новый дом. Район, в котором он располагался, не пользовался популярностью у простых граждан, поэтому удалось купить дешевле, чем дом такого размера должен стоить. Из оставшихся 49 тысяч, он потратил приблизительно 20 в течение прошлого года. Оглядываясь назад, Хэн сожалел о столь больших тратах. Капсула для игры стоимостью в 10 тысяч, и ежемесячная абонентская плата в 300 долларов. Остальное ушло на проживание и сбор сестры в школу.

- 29 тысяч... должно хватить, чтобы продержаться примерно 2 года.

Пусть на словах все выглядело отлично, но от отчаяния, Хэн посильнее закутался в надетый на него халат. Пришло время вести еще более скромный образ жизни.

- Братик, я дома!

В тот же момент, сестра открыла дверь и вошла в комнату. Удивленный Хэн быстро спрятал бухгалтерскую и счетную книгу в кармане халата.

- Ты рано. Сегодня же вам выдавали табели, верно?

- Да, вот он.

- Давай посмотрим ...

Хэн нетерпеливо открыл табель успеваемости.

- 3-е место в классе, 14-е место в параллели... Твой ранг немного поднялся, так как и в прошлый раз.

- Конечно! Чьей сестрой как ты думаешь, я являюсь?

- Что ж, оставим все как есть. Что там с оценками?

Хаян надулась. Хэн же внимательно посмотрел на список потенциальных университетов в нижней части отчета. Корейский

университет был в верхней части списка, с 98%-ым шансом того, что она будет принята. Пусть до недавнего времени, сестренка общалась с детьми, которые возможно оказывали на нее плохое влияние, но у Хаян голова все еще варила. Как только она возвратилась в школу, и они стали опять нормальной семьей, ее оценки быстро улучшались. В конце концов, Хэн практически уверовал, что она сможет попасть в университет.

- Тем не менее ...

Нужно потратить более 10 тысяч долларов в год при учебе в университете. Не только платить за классы, но транспорт, питание и книги, для того чтобы она не отстала по оценкам от своих сверстников.

* * *

- Результаты тестов замечательные. Сетчатка чистая, печень и почки здоровые. Как и 'кости'.

- Это имеет значение?

- Большое. Хотя для трансплантации костного мозга должен быть 'подходящий' человек. Но я уверен, что покупатель скоро появится. Реакции кишечника как у новорожденного, кровоток также лишен инфекций.

Хэн слушал каждое слово, сказанное врачом.

- Тогда тесты закончены?

- Да.

- Спасибо. Пожалуйста, вышлите мне документы. Я буду продавать все, что позволит мне быстро получить деньги. Но позвольте мне подождать 1 год и 4 месяца. Если я по-прежнему буду нуждаться в деньгах, то, соглашусь на операцию.

- Я пришлю документы.

Выйдя из больницы, Хэн не чувствовал себя лучше услышав что он был физически здоров.

Продажа органов.

Он нашел эту больницу через черный рынок. 50 тысяч долларов за одно глазное яблоко, 30 тысяч почки. Хотя для печени и костного мозга нужен совместимый покупатель, их все равно можно было продать за 20 тысяч долларов.

По подсчетам Хэна, у него оставался в запасе только год и четыре месяца. 'Королевская дорога' принесет деньги, он был уверен в этом. Однако всегда стоило рассмотреть альтернативные возможности. Если сестре потребуется больше денег, чтобы пойти в университет, Хэн был готов продать свои органы.

Королевская дорога, игра, которой можно наслаждаться.

Но Хэн не мог позволить себе роскошь быть таким беззаботным. Он должен был заставить себя работать, чтобы заработать больше денег и стать самым богатым человеком Королевской дороги.

- Ли Хаяна, ты должна добиться успеха. Мои несбывшиеся мечты. Я удостоверюсь, что тебе не придется пойти на жертвы, которые пришлось принести мне.

Хэн, в изношенной одежде, вернулся домой, бормоча, как одержимый. Его не волновало, что будет с ним. Потеря одного глаза не повлияет на его жизнь сильно, не тогда, когда дело дошло до зарабатывания денег.

Он хотел удостовериться, что, по крайней мере, его сестра вырастет в спокойствии, не затронутая суровой жизнью.

Если бы вы прошли через слишком сильные трудности, то след тех событий всегда лежал бы на вашем лице. Это неизбежно и этого не скрыть, настолько такие люди отличались от тех, кто вырос в хорошей среде. Когда вам нужно бороться за кусок хлеба для себя и семьи, вы тратите все силы без остатка, ваш ум ослабевает, уступая место постоянному страху, который в свою очередь подрывает уверенность в себе. Именно поэтому в детстве, можно сказать из-за жадности, Хэн старался всеми силами достигнуть уверенности и остроты интеллекта, присущего богатым детям.

И ни в коем случае, он не хотел бы, чтобы сестре пришлось пройти тот же путь, что и ему. Хэн был готов носить обноски, недоедать и даже продать свои органы. Он был готов пойти на все, лишь бы сестре никогда не пришлось завидовать другим детям. Возможно, в мире не найдется второго такого брата, готового пойти на такие жертвы ради младшей сестры. Но чувства Хэна к сестре были превыше всего. Хаяна потеряла родителей в раннем детстве. С тех пор тот, кто заботился и воспитывал ее, была не занятая зарабатыванием денег бабушка, а Хэн.

* * *

Теперь, не было молитв Ирен и заклинаний от Ромулы. Неустанные удары Сурки тоже исчезли, как и молниеносные атаки из лука от Пэйла. Тем не менее, Виид кое-что еще имел.

Охота в группе была прекрасна, но с большим количеством людей неизбежно терялось время. В худшем случае, охота заканчивалась прежде, чем могла даже начаться.

Для сравнения, охота в одиночку обладала преимуществом простоты. Не было никакой бессмысленной траты времени на ссоры и сборы, что позволяло быстрее ее начать. Да и бороться в одиночку было, пусть и опасней, зато намного выгодней, так как навыки и характеристики улучшались на все сто процентов.

- Грр-р, человек! - рыцарь скелет, выхватил свой меч. Быстро приближающийся, бронированный рыцарь скелет, несомненно, выглядел устрашающе, но Виид тоже был не промах, он обладал уникальными техниками. Легко уклонившись от прямой атаки рыцаря скелета, Виид начал медленно по чуть-чуть уменьшать здоровье противника. В результате, движения рыцаря скелета начали замедляться.

- Техника секущего ножа!

Меч Виида устремился вперед и разрушил грудную клетку скелета. Свет покинул глаза монстра, и он обвалился грудой костей. Бои в 'Королевской дороге' были очень реалистичными. Даже простая смерть монстра восхищала своей достоверностью.

Сражаясь в одиночку, Виид имел больше возможностей для повышения силы. Данная характеристика определяла величину урона, от атак оружием. Все, как в реальном мире. Максимальный ущерб не наносился, если игрок не правильно вел бой. Например, удар нанесенный убегая, был во много раз слабее простого прямого. Поэтому, урон от оружия рассчитывался не только исходя из характеристик персонажа, но и от правильности движений игрока.

'Королевская дорога' поощряла правильные действия игроков и позволяла на всю использовать слабости противников. Опытные игроки, ветераны, давно это поняли и стремились не только повышать характеристики, но и как можно лучше овладеть своим телом. Для таких людей не было большей радости, чем ощущать силу своего персонажа!

И Виид их полностью понимал. Он посвятил практике фехтования год, лишь для того, чтобы научиться правильно двигаться и овладеть основами боя. Множество тренировочных сражений закалили Виида. Меч стал продолжением его руки. Инструментом, которым он мог прокладывать себе путь в мире игры.

Но Виид был скорее исключением из правил в 'Королевско дороге'. Обычный человек начинал играть в игру без какой-либо подготовки. Таким игрокам приходилось постигать все прямо в игре, методом проб и ошибок. И в их представлении это было нормальным.

Виид же считал иначе.

Дерево, корни которого уходят глубоко в землю, будет расти

выше. Игрок, который боролся с монстрами без основ в фехтовании, может расти лишь деформируясь. Виид практиковал фехтование в течение года до того, как столкнулся с первым монстром! И теперь сражаясь с более сильными противниками, его навыки только улучшались. Именно поэтому он как игрок был намного сильнее, чем указанные у персонажа очки характеристик.

- Хм... С этим, у меня есть все, что нужно для выполнения задания. Гмм... Надо только ману пополнить.

Мана у Виида была опустошена наполовину, и он решил сделать небольшой перерыв.

Так как ему теперь приходилось делать всю работы самостоятельно, он всегда был начеку и по-настоящему никогда не расслаблялся. Мана по чуть-чуть пополнялась, а Виид сидел и с энтузиазмом вырезал из дерева статуэтки птиц.

Созданная в первый раз скульптура значительно повышала характеристики искусства и ремесла. Поэтому Виид решил сделать каждую скульптуру уникальной. Его целью было сделать по одной статуэтки для каждого встреченного авиака в Лавиасе.

* * *

Виид вернулся в небесный город Лавиас и начал раздавать статуэтки.

- Эта уникальная скульптура. Во всем мире Вы не найдете второй такой, так как я сделал ее собственными руками! - говорил он, протягивая статуэтки авиакам.

Жители благодарили Виида и с интересом разглядывали статуэтки. В каждой фигурке, как Виид и задумывал, авиаки к своей радости находили похожие на них черты и поэтому не могли остаться не тронутыми столь милым подарком.

- Я не могу принять это бесплатно. Сколько вы хотите за нее денег? - спрашивали авиаки.

На каждый такой вопрос, Виид давал один и тот же ответ:

- Мне совсем не нужны деньги. Но я очень интересуюсь вашим городом. Не могли бы Вы рассказать что-нибудь интересное о нем?

- Ммм... Тогда я расскажу вам о Северном гнезде...

- Я расскажу вам о привычках нежити в подземельях.

Истории авиаков стали важным источником информации. Хотя в большинстве это были бесполезные сплетни, все же иногда попадалась бесценная информация о заданиях или охотничьих подземельях.

Так неспешно двигаясь по городу, Виид добрался до ворона, стоящего возле лавки с броней. И как обычно Виид протянул статуэтку.

- Что это? - спросил авиак.

- Я сделал эту скульптуру лично для вас.

- Хох, спасибо, - сказал ворон, хлопая крыльями в знак признательности. Потом он заговорил, как будто только что ему в голову пришла гениальная мысль. - Вы когда-нибудь посещали Пещеру мертвых воинов?

- Пещера мертвых воинов?

- Да. Если выйти из Зала Мемфиса и идти на север в течение получаса, Вы можете увидеть вход в подземелье. Только будьте осторожны, там обитают вампиры, скелеты наемники и даже рыцари без головы. Без хорошей подготовки туда лучше не соваться...

В 'Королевской дороге', уровни росли быстрее, если вы сражаетесь с монстрами выше вашего уровня. Виид уже перерос всех скелетов солдат и магов в прошлом подземелье, а от скелетов рыцарей просто скучал. Поэтому информация о новом подземелье была как никогда кстати.

Виид проверил сумку и решил, что стоит заглянуть в лавку и прикупить побольше продуктов. На континенте, Виид обходился только приправами да специями, так как мог в любое время нарвать съедобных растений или подстрелить дичь. Однако на небесном острове обитали только авиаки и нежить, поэтому ему приходилось запасаться едой впрок.

У входа в бакалейную лавку Виид встретил авиака напоминающего попугая.

- О, человеческий путешественник. Давно Вас не было видно в нашем городе. Прошу, заходи в мою лавку!

- Приятно познакомиться, - ответил Виид со вздохом.

'Птичьи мозги...'

Виид познакомился с авиаком напоминающим попугая некоторое время назад, и, конечно, дал ему скульптуру в знак дружбы. Попугаю она тогда очень понравилось. Но несколько дней спустя, когда Виид посетил лавку снова, попугай попросту его не вспомнил.

Виид попытался напомнить об их знакомстве, рассказал о подаренной скульптуре, на что получил гневный ответ от торговца. Авиак даже выгнал Виида, так как заподозрил его в слежке с целью ограбления бакалейной лавки!

На следующий день, Виид проходил мимо лавки торговца и к своему удивлению опять был радостно принят. Именно тогда он кое-что понял об авиаках: 'У них ужасная память!'

Люди говорят, что золотая рыбка не может вспомнить ничего, кроме трех последних секунд. Память у авиаках была лучше, чем у золотой рыбки, но факт оставался фактом, мозг у птиц был карликовым и долго ничего не держал. Они забывали о существовании Виида даже после того как он несколько раз представлялся. Из-за этого, первоначальная стратегия на долгие дружественные отношения с треском провалилась.

Виид пришел к выводу, что от авиаков нужно получать все, что они могут дать сразу, пока они были дружелюбны и не забили о его существовании.

- Я пришел, чтобы купить бобы, кунжут, кукурузу, орехи, рыбу, лук-порей, свинину, арахис и шпинат, - сказал он ожидающему за лавкой авиаку.

- О, и это все?

Торговец неспешно достал все перечисленные продукты один за другим, потом проверил все еще раз и немного подумав, сказал:

- С Вас 19-ть золотых.

- Вот. Ой, но у меня только 18-ть золотых и 50 серебряных. Возможно Вы пойдете мне на встречу и недостающее засчитаете в долг, до следующего раза, когда я приду?

Авиак торговец внимательно посмотрел на Виида.

- Вы не торговец. Поэтому я не могу дать торговую скидку. Но я смотрю, в своих путешествиях Вы приобрели небольшую славу, да и талант скульптора имеете. Я не могу отказать тому, кто в будущем может стать следующим великим мастером, поэтому доверюсь Вам и возьму недостающие 50 серебряных в следующий раз.

Виид горячо поблагодарил торговца и забрав товары, покинул лавку. Продукты, которые он купил, временно поднимали количество маны, и цена на них была довольно высокой.

Теперь вопрос состоял в том, вспомнит ли Авиак о долге в 50 серебряных. Правда, поскольку он забыл про 40 серебряных, которые обещал ему Виид в прошлый раз, это казалось маловероятным.

На этом закончился первый шаг приготовлений, и пора было приступить к оттачиванию своих боевых навыков.

- Окно персонажа!

Аватар: Виид, Тип: Нейтральный
Уровень: 109, Профессия: Легендарный лунный

скульптор

Титул: Нет, Слава: 365

Здоровье: 5260, Мана: 1521

Сила: 335 + 20, Ловкость: 305 + 20, Живучесть: 89 + 20

Мудрость: 16 + 20, Интеллект: 24 + 20, Дух: 143 + 20

Стойкость: 174 + 20, Выносливость: 55 + 20

Искусство: 84 + 100

Лидерство: 74 + 20, Удача: + 5 + 20

Атака: 231, Защита: 76

Волшебное сопротивление: нет

+ 20 очков добавляется ко всем характеристикам.

+ 80 очков добавляло искусство.

+ 30% увеличение характеристик в лунные ночи.

+ Возможности присущие уникальному классу.

+ Способность к обучению всех профессий до этапа мастера.

+ Снижение расхода маны на технику секущего ножа в зависимости от уровня мастерства скульптура.

+ Полученная способность изучить секретные навыки, основанные на уровне в мастерстве скульптуры.

+ Увеличение известности после создания уникальных скульптур художественной ценности.

Уровень Виида был меньше 100. Когда его группа обнаружила Зал Мемфиса и получила двойные очки опыта, они сосредоточились лишь на охоте. Сократили время сна на два часа, и даже оставались на связи во время сна. Таким образом, Виид добрался до 95-го уровня.

После того как Пэйл с компанией покинул небесный город, Виид в одиночку достиг 119-го уровня. Характеристики сильно выросли и маны наконец-то стало достаточно для того чтобы позволить ему использовать 4-ю технику - Меч Цезаря. Правда, всего один раз.

Единственное о чем сожалел Виид, это отсутствие возможности увеличения лидерства. Этот навык повышался не только, когда отдавались приказы НИПам, но и когда он был лидером группы. Однако так как он охотился один, не было никакой возможности улучшить свои навыки лидерства.

Некоторые другие навыки, также увеличилось, правда, совсем на чуть-чуть.

Кулинария: 8 ур., 45%
Скульптура: 9 ур., 99%
Починка: 7 ур., 25%
Ремесло: Средняя стадия. 2 ур., 6%
Фехтование: 8 ур., 88%
Стрельба из лука: 5 ур., 98%
Техника секущего ножа: 7 ур., 49%
Техника бесформенного меча: компетенция. 5%
Первая помощь: 7 ур., 11%
Идентификация: 5 ур., 14%

Скульптурное мастерство почти достигло среднего уровня. Что касается техники секущего ножа, стоимость маны значительно снизилась после достижения 7-го уровня.

Он использовал 'Меч Цезаря' несколько раз в последнее время, но для охоты в одиночку все же решил, что эффективнее использовать технику секущего ножа, из-за ее способности прорубать невидимое. В борьбе с нежитью данная способность имела решающее значение, так как в чем-то была сродни святой магии паладинов.

- Опять придется потратиться... - Виид криво улыбался, когда приходилось отправляться на рынок, чтобы купить новую порцию лекарственных трав и бинтов.

От одной мысли, что снова придется тратить деньги, в его глазах появлялась печаль. По правде говоря, он никогда не покупал ничего из выше перечисленного. Виид собирал и готовил еду собственноручно, иногда даже продавая ее. Статуэтки, вырезанные из дешевых материалов, получалось тоже продать за немаленькие деньги.

Когда он охотился с Пэйлом и девчатами, Виид всегда говорил им, что у него было только 30 золотых, даже после того, как забирал свою часть добычи.

На самом же деле, за последнее время Виид посредством продажи еды и скульптур заработал более 200 золотых! Плюс благодаря продаже трофеев и награде за выполненные задания, накопил еще 650 золотых монет.

Но даже имея на руках столь огромную для своего уровня сумму, Виид с большой мукой тратил заработанные деньги. Его плечи опускались, а лицо приобретало выражения человека, которому сообщили о скорой смерти, каждый раз, как он переходил порог лавки.

Оплачивая товары, Вииду было настолько плохо, что его

руки дрожали. Поэтому никто не был вправе критиковать его в том, что он пытается всеми правдами и неправдами сэкономить на каждой сделке хотя бы несколько серебряных.

Глава 6. Значение Королевской дороги.

Виид теперь ориентировался на первом этаже Зала Мемфис как в собственном доме. Он превосходно знал, где опасно находиться из-за патрулей Рацарей Смерти, а где можно, например, в слепых зонах, охотиться на Рыцарей Скелетов. Одиночка, охотник без партии, Виид опасался атак из засад, особенно когда у него было низкое количество жизней или маны. Поэтому Виид подготовил несколько укрытий, где он спрятал запасы и травы. Он отыскивал слепые зоны где он мог наиболее эффективно, без помех, биться с врагом. Он выбрал эти местоположения после бесчисленных проб и ошибок. Что бы потом, без проблем, зачистить все найденные зоны.

- Это здесь, фуу. - Пройдя через Северной район, Виид закончил исследовать данный регион.

- Вы первый кто полностью изучил первый этаж Зала Мемфис.

- Ваша известность увеличилась на 20.

Когда Виид впервые попал в Небесный город, он купил карту. После, места по которым он путешествовал, были добавлены к этой карте. Получившаяся карта подземных Залов Мемфиса, стала теперь ценным предметом, который можно было продать за хорошую цену в лавке или другим игрокам. И Виид не собирался упускать возможность получить легкие деньги. Позже он обязательно продаст ее.

Виид покинул Зал Мемфиса и направился в Пещеру мертвых воинов. Это место было не трудно найти. И вот в момент, когда он спускался в пещеру, послышался жуткий шум.

- Что это? - Он ощущал легкий сквозняк и низкое рычание чего-то опасного. Темнота заполняла его взор и он ничего не видел, а шум становился все громче.

- Совсем не хорошая, для меня, ситуация, - произнес он. Виид продвигался очень осторожно, его правая рука лежала на мече, на всякий случай... Что-то появлялось из тьмы.

- Видимо, я не первый, кто обнаружил это место. Возможно те люди кто обнаружил Небесный город первыми также обнаружил и эту пещеру.

Пройдя еще немного, Виид натолкнулся на мертвеца перекрывшего дальнейший путь.

- Человек! Ты - рыцарь? - Это был огромный, мускулистый рыцарь с телом, намного больше чем Рыцарь Скелет или Человек Ящерица. У него были широкие плечи и опасно выглядящие руки, но выше шеи, не было ничего. Отсутствующая голова находилась

в его левой руке. Он был самым уникальным монстром среди всех мертвецов - рыцарь, который нес голову отдельно от себя. Именно эта голова и говорила.

"Рыцарь без головы, хммм" - Виид, признал своего противника - мертвец примерно 140-го уровня!

- Я не рыцарь, - ответил Виид.

- Тогда кто ты?

- Я - Скульптор.

- Скул..- Скульптор? - Разочарованным голосом произнесла нежить. Рыцарь без головы любил долгие битвы позволяющие показать себя во всей красе. Скелеты рыцари в сравнении с ним смотрелись жалко.

- Ты скульптор? Какое разочарование... - пробормотал он.

Виид уже привык к тому, что его недооценивают из-за его класса. Но скульптор вызывающий жалость даже у нежити, это что-то новое...

Создателем "Королевской дороги" была корпорация Юникорн (Единорог). Возникло множество споров, после релиза игры, так как это была первая виртуальная игровая реальность с полным погружением. Но почему игру назвали Королевская дорога? Ведь выбор имени был произведен из множества других названий. Даже, при том что "Королевская дорога" получила международное внимание, название выглядело блекло. Оно не привлечет ваше внимание, если вы услышите его краем уха.

Но причина выбора данного название у Юникорн корпорации была. Никто на Земле не в состоянии завоевать континент от океана до океана. А эта игра стала дорогой к осуществлению такой мечты. Объединенная империи которая даже не снилась Чингисхану, наполеону или Александру Великом. Игра проложила путь позволяющий людям осуществить такую мечту. Власть, Империя... император который завоевал бы весь свет. Люди мечтали и надеялись независимо от того кем они хотели быть, они двигались к цели. И это было истинным значением названия Королевская дорога!

Первому кто завоевал все земли в игре, корпорация Юникорн обещала выплатит денежный приз: 10% продаж игры за один месяц. Это была огромная сумма... В одной только Корее миллионы игроков играли в игру. Вместе Япония, Европа и Америка объединяли пользователей более чем 100 миллионов людей. Абонентская плата в месяц составляла 300 долларов. 10% от месячной абонентской платы сделало бы кого-то моментально миллионером.

Из-за этого большинство игроков в игре выбирали воинский класс. Они хотели пройти путь от воина до рыцаря так как

считали что это самый короткий путь, что бы стать императором. И именно поэтому кузнец и другие торговые классы даже не рассматривались этими игроками. А артист, повар или скульптор даже не упоминались в мыслях. Эти профессии игнорировались и принижались. "Как и моя жизнь," - подумал Виид.

Без слов он вытащил свой глиняный меч от которого исходила ледяная аура. У меча была способность замедлять движение противника после прямого попадания.

- Аргхзз! - крикнул Всадник без головы и быстро нанес удар топором. Видд поднял меч парируя.

Удар!

- Прочность меча уменьшена.

Сообщение сопровождалось шоком, заставившим дрожать руки Виида. А ведь он только недавно полностью починил меч.. Но удар смог понизить прочность.. Видно Всадник без головы обладал чудовищной силой.

- Я не могу проиграть. Техника секущего ножа! - Виид неустанно нападал. Оружие так и порхало. Виид стремился нащупать слабое место противника. Сражение должно быть закончено так быстро как только возможно. так как это был единственный путь избежать риска подхода вражеского подкрепления. Для Виида, действующего в одиночку, другой Всадник без головы или иной монстр, мог создать большие проблемы. Кроме того во время отдыха Виид качал скульптурное мастерство, вырезая статуи. Поэтому, он должен был максимально уменьшить время затраченное на битву с одним монстром.

- Удар! Всадник без головы использовал возможности топора, заставляя Виида удерживать большую дистанцию.

- Удар Дьявола! - взревел противник, начиная сокрушительную атаку. Он бросил топор с такой силой, что тот рассек воздух, Вииду стоило больших трудов увернуться. Но даже увернувшись, он потерял 300 жизней от порыва ветра сопровождавшего полет. Если бы он использовал технику семи шагов, он возможно бы увернулся полность, но Виид решил получить удар.Пропущенный удары понемногу повышали его уровень защиты.

Настала его очередь.

- Триплет! Первый удар промахнулся, но второй удар, более сокрушительный, уже шел с другого направления. Врагу удалось избежать обоих ударов и заставить Виида переместиться в сторону. К этому времени топор как бумеранг вернулся в руки к противнику и тот использовала его чтобы заблокировать третью атаку Виида. Но в этот момент два удара Виида достали

противника. Мастерство Триплета росло с развитием Виида. В начале тройной удар, развился до пяти сокрушительных.

И хотя Всадник заблокировал первые три удара, следующие два понизили его жизни более чем на 20%. Противник обезумел, стараясь достать вида своими умениями. Но к настоящему времени Виид уже понял как биться с новым противником и решительно устремился вперед.

- Ты еще не мертв? Техника секущего ножа! - Белый свет окружил лезвие клинка Виида и он начал быстро атаковать. Здоровье противника стремительно уменьшалось, тот пытался достать в ответ, но Виид избежал всех атак.

Виид так изучил противника, что уже только по его шагам понимал когда тот начинает делать тот или иной удар, это позволяло ему увернуть и продолжить свои атаки. В конечном счете Всадник без головы не был трудным противником для него. Разница в уровнях возможно была велика, но посредством тренировок, параметры характеристик Виида были выше чем у противника. Выносливость у них была на одном и том же уровне, что позволяло Вииду без проблем драться один на одни. Фактически, скелеты волшебники 80 уровня доставляли больше проблем чем всадник. Волшебники были неприятны использованием множества проклятий в бою. Когда с ним была Ирен, как Священник она могла легко и моментально рассеивать их прямо в битве. В одиночку же Вииду приходилось ждать конца битвы и использовать микстуры, стоимость которых достигало 3 серебряных. Из-за этого прибыль охоты на волшебников часто сводилась к нулю, что добавляло ненависти к ним у Виида.

- Уаргххх-х - Под пронзительно ржание лошади тело Всадника исчезло.

- Уф.... Это было легче, чем он ожидал. Один всадник снял около 40% его жизней, драться сразу с двумя будет опасно, - размышлял Виид, направившись в скрытый угол, для отдыха и тренировки скульптурного мастерства.

- Что же попробую вырезать Всадника. - Виид достал нож для резьбы принадлежавший Захабу, кусок дерева и начал создавать скульптуру Всадника которого он только что победил. Он так привык ваять, что теперь приставив только в воображении конечный результат, мог вырезать его. Тишина пещеры нарушалась только тихими эхо работы Виида.

- Было бы замечательно если бы мой уровень скульптурного мастерства повысился до среднего, - думал Виид. Его текущее значение навыка скульпторы было 99% 10-го уровня. Он уже сделал несколько статуй Авиаков, но уровень так и не поднялся.

- Пожалуйста, дай мне средний уровень навыка! - Молил

Виид доделывая голову всадника. наконец скульптура была полностью готова: крупный рыцарь с угрожающими глазами и огромным клинком.

Дзынг!

- Ваше скульптурное мастерство достигло уровня 1, среднего мастерства. Вы можете теперь обрабатывать специальные металлы и драгоценные камни (жемчуг, алмаз, рубин и т.д.)

- Ваш класс, Лунный скульптор, получил следующие бонусы:

- Эффекты техники секущего клинка увеличены на 50%.

- Дополнительные эффекты были добавлены к техникам секущего клинка.

- Затраты маны для техник секущего клинка уменьшены в два раза.

- Все характеристики увеличены на 10

- Ваша известность увеличилась на 20

- Характеристика Искусство увеличена на 20

- Вы изучили умение - Разрушение скульптуры.

Виида трясло от счастья. Слова не могли описать те чувства что он испытывал в этот момент. Печаль и одиночество, оскорбление и презрение сопровождавшие его из-за выбора профессии, все это ушло. Виид чувствовал что его гнев бесследно исчез.

Наконец он достиг среднего уровня скульптурного мастерства. Профессия скульптора которую он так ненавидел в начале, стала для него делом в котором он чувствовал свое предназначение. А техникиа секущего ножа, оказалась очень эффективной на протяжении всей игры. Каждый раз когда он использовал технику, его мастерство скульптора чуть-чуть увеличивалось, а поскольку они были так тесно связаны, с увеличением скульптурного мастерства до среднего уровня, его техника также улучшилась.

- Хм-м, дополнительная способность? Информация. Умения. Техника секущего ножа.

Техника секущего ножа 7 (50%): Призрачная способность ножа Захаба вырезать невидимое и неосязаемое для защиты.

Защита от волшебства более низкого уровня чем техника секущего ножа. При поглощении заклинания направленного в вас, заклинатель тратит только половину маны от стоимости заклинания.

Стоимость использования: 25 маны в секунду.

Виид мог только смеяться. Для воинов, волшебники были самым трудным противником. Дальние атаки магов было трудно избегать. Но теперь благодаря техники секущего ножа Виид мог поглотить часть волшебства, даже если противник использовал только половину маны на каст, это было в сотни раз лучше чем получить удар.

Также стоимость маны для техники секущего ножа уменьшилась, возможно он сможет использовать ее вместе с Триплетом или ударом в спину. Объединение Императорских техник бесформенного меча и техники секущего ножа стоило бы огромного количества маны, но Виид предполагал что результат будет беспрецедентным. Кроме того всегда еще было "Разрушение статуи"..

- Информация: Разрушение статуи

Гнев от разрушения скульптур собственного изготовления преобразовывается в силу на один день. Характеристики искусства будут временно связаны с характеристиками сражения.

Предупреждение: Ваша известность понизится и определенное количество пунктов искусства будет уменьшено.

Разрушение обычной статуи: Характеристика искусство увеличена в 2 раза и переведена в силу. Искусство -1, Слава -20

Разрушение красивой статуи: Характеристика искусство увеличена в 4 раза и переведена в силу. Искусство -5, Слава -100

Разрушение прекрасной статуи: Характеристика искусство увеличена в 6 раз и переведена в силу. Искусство -10, Слава -200

Разрушение великолепной статуи: Характеристика искусство увеличена в 20 раз и переведена в силу. Искусство -30, Слава -1000

Количество искусства преобразованного в силу зависело от качества разрушенной скульптуры.

Это умение предназначалось для скульпторов с низкой силой. Скульпторы которые все время занимались только созданием статуй, имели высокий показатель характеристики Искусство и малое количество силы. Это умение позволяло таким игрокам охотиться или сражаться за счет разрушения своих статуй. Правда с уменьшением искусства и известности.

А так как характеристика Искусство увеличивалось не слишком быстро, это умение должно было применяться с

большой осторожностью. Штраф от разрушения статуй был довольно ощутим.

Другими словами умение было обоюдоострым мечом. Виид решил не использовать данную способность. Временная сила не была правильным путем. Даже без разрушения статуй Виид достиг хороших результатов. Его скульптурное мастерство перешло в средний уровень. Все его характеристики повысились на 10, а сила техники секущего ножа удвоилась.

Другие профессии кулинария, вышивка, создание брони, ловля рыбы, сельское хозяйство также давали бонус при переходе на следующий уровень мастерства, правда всего 5 на средний и 10 на высокий уровень. И никто еще не знал что игрок получает при переходе на уровень мастера. В случае Виида было получено 10 очков вместо 5, так как Лунный скульптор был скрытый класс в игре.

Никто, никогда, не развивал производственные навыки до уровня мастера, так как путь до него был слишком трудным. Даже Виду потребовалось много времени и усилий чтобы получить средний уровень мастерства в скульптуре. Путь от среднего до высокого (владелец) будет еще труднее, но Виид твердо решил, что он станет как минимум владельцем во всех производственных навыках.

Тонкие эстетические чувства и горящая страсть к искусству имели мало общего с Виидом, но у него был талант, который никто больше не имел: талант к тяжелой работе. Пещера мертвых воинов была охотничьим угодьем, где обитали Всадники без головы и Скелеты наемники 120го уровня и вампиры 110го. Вампиры имели более низкий уровень, но они всегда появлялись в группах из четырех или пяти особей. Плюс существовало много видов вампиров, например у продвинутых или названных вампиров уровни иногда достигали 130го.

Всадники и скелеты были превосходными воинами поэтому каждая битва с ними была напряженной. Вампиры, хоть и были неуклюжи, но зато обладали превосходной защитой. Поэтому Виид должен был изучить окрестности, чтобы избегать нападений нескольких противников одновременно.

- Отлично. Это место прекрасно, - Виид был доволен новым местом охоты, битвы стали сложнее но и опыта он стал получать больше. В пещере иногда попадались Скелеты волшебники, но их волшебство больше не доставляло беспокойство. Благодаря технике секущего ножа он мог избегать заклинаний, после чего легко убивать противника пока их заклинания перезаряжались. Шанс поглощения зависел от уровня техники секущего ножа, поэтому улучшение скульптурного мастерства стало для Виида

также важно как и опыт с уровнями.

И хотя охота в пещере была прекрасной все же существовал один противник которого он должен был опасаться: Рыцарь смерти. Этот монстр имел уровень 200 и частенько появлялся в разных уголках Пещеры мертвых воинов. Рыцари бродили всегда по новому маршруту поэтому Виду приходилось все время оставаться на стороже. Рыцари обладали плохим зрением, поэтому Виид всегда успевал скрыться в углу всякий раз когда они направлялись в его сторону.

Но даже не смотря на рыцарей, Виид радовался. Имея высокий уровень востановления маны и неплохое мастерство лекаря, он мог посвещать много времени битвам и получать уровни намного быстрее. Плюс к этому из убитых монстров падали более хорошие вещи.

- Всадники лучшие монстры для охоты. Но может быть тут есть кто-то другой? Послабее Рыцаря смерти, но достаточного сильный чтобы дать много опыта... - Думал Виид перемещаясь по пещере. Он делал это очень осторожно, перебегая из одного укрытия к другому, словно стремящийся выжить таракан.

Обойдя множество скелетов и вампиров, Виид наткнулся на огромную пещеру в которой текла подземная река. Цветы и даже некоторые травы цвели на всем протяжении реки. Пришло время отдохнуть, так как последняя битва со Скелетами наемниками отняла много сил. Виид наполнил бутылку с водой и как раз собирался присесть как увидел силуэт. После дальнейшего осмотра он нашел женщину, одиноко спящую в середине пещеры.

- Кто ты? - спросила она проснувшись от приближения Виида.

- Я Виид. Аа.. кто вы? - сказал он запинаясь, что обычно было не свойственно ему. Виид не предполагал, что в этих пещерах есть кто-то еще кроме него. А увидев взгляд ее глаз, когда она просыпалась... Виид бы сражен.

- Меня зовут Дайни, - сказала она неуверенно улыбаясь.

Хэн не встречал много девочек раньше. Конечно, в школе он учился с девочками в классе, но он никогда не проводил с ними время лично. Он был непопулярен. Правда были некоторые девочки которых привлекала его аура отчужденного одиночки. Но он находил их глупыми.

- Если вы думаете что это круто, попытайтесь испытать бедность на себе, и вы передумаете - говорил он им.

Он никогда не ходил с девушкой в кафе, так как даже кофе, стоило непростительно дорого. Хэн считал пищу приготовленной дома намного более экономичной. А что он совсем не понимал, это почему свидания при встрече с девушкой сопровождались огромной тратой денег.

У виида не было лишних денег поэтому он не ходил в кино со всеми. А единственное время когда он смотрел телевизор было тогда, когда он нашел кем-то выброшенный телевизор. Но даже тогда, он экономил и смотрел телевизор только после полуночи, когда стоимость электроэнергии была намного ниже. У скряги Хэна, а следовательно у Виида, не было почти никакого опыта в общении с девушками.

Дайни. Имя глубоко вырезалось в голове Виида. У каждого парня была девушка его мечты и Виид не был исключением. У девушки его мечты были длинные естественные волосы, молодое и интеллектуальное лицо, добрая и привлекательная улыбка. Но это были лишь детали. Если существовала девушка которая могла заставить его влюбиться с первого взгляда, то это была она, девушка его мечты. Этим все сказано.

Он не доверял никому, даже Пэйлу и Сурке с которыми он провел много времени вместе. Люди менялись. Могло даже казаться что вы сейчас друзья, но Виид сильно сомневался что они подставятся ради него под полю. "Давайте столько сколько вы берете. Не больше и не меньше. - Это была философия Виида. Он не мог доверять никому кроме своей семьи.

Пристальный взгляд Виида обострился.

- Дайни. Как вы попали сюда? - Только авиаки жили в Небесном городе. Люди не могли взобраться наверх, а судя по ее одежде она была игроком.

- Сюда? Я тут уже в течении трех месяцев...

Три месяца. Мысль вспыхнула в голове Виида:

- Случайно вы не одна из тех, кто обнаружили Небесный город?

- Да, я была в той группе, но я не хочу говорить об этом.

- Что вы имеете ввиду?

- Я единственная кто остался тут.

- Я вижу...

Дайни зевнула и изящно потянулась.

- Я 134 уровня, Шаман.

Ее уровень был ниже чем он сначала предположил. Он предполагал что она будет по крайней мере 170м, все-таки 3 месяца одной в Пещере Мертвых воинов. Виид с его 109 уровнем был тут своего рода аномалией. Другие игроки такого же уровня держались бы от это места как можно дальше.

- Что ты имеешь ввиду? - спросил он.

- Я имею ввиду, если ты тут тоже один, давай сформируем группу. Или ты не хочешь?

- Нет, это звучит великолепно. - Ответил Виид и принял группу. Не потому что Дайни ему нравилась или потому что он

доверял ей. Виид, не мог доверять девушке которую он только встретил. Но он не мог оставить ее в стороне.

Девушка выглядела подозрительно. Кроме того, Виид оставил много вещей в разных углах подземелья, поэтому он не мог просто оставить Дайни в одиночестве.

Шаманы могли использовать белую магию для увеличения силы, скорости или ловкости у союзника, или черную магию для уменьшения характеристик у врага. Они могли использовать наступательные и лечебные заклинания природы, противодействовать яду и рассеивать заклятья. Они могли использовать мечи или булавы что подразумевало какие-то физические навыки.

В общем они были мастером на все руки. Однако, класс шамана был непопулярен, так как они имели несколко навыком в каждом аспекте, но не один из них не был выдающимся. Их целебная способность была слабей чем у Священника, а проклятья слабей чем у темных волшебников. Их навыки схватки были сопоставимы с лучником который брал в руки меч.

Мало жизней, низкая живучесть и волшебство, более слабое чем у волшебника. В общем данный класс мог много и ничего одновременно. Виид не строил никаких планов насчет Дайни. Он только надеялся что она не будет ему мешать. Возможно он бросит ее когда соберет все вещи из своих укрытий.

- Гархх! - прокричали появившиеся скелеты наемники. До сих пор Виид не бился более чем с тремя скелетами одновременно, а тут их было сразу пять. Даже один удар в незащищенную спину мог нанести значительные для Виида повреждения. А он не мог использовать лечение, пока битва не была закончена. Таким образом битва становилась опасной.

В этот момент Дайни подняла свою правую руку и направляя ее в сторону Виида произнесла:

- Свет храбрости, пришедший с древних времен, дай этому герою силу бороться с его врагом!

Тело Виида вспыхнуло ярким светом, и его сила была поднята почти на 100. Тогда Дайни подняла свои руки, как если бы ждала его объятий:

- Бриз дрейфующий вокруг. Дай проворство и легкость в сердце героя! Пусть свет станет его шагами.

Проворство и скорость Виида значительно увеличились. Он сделал только один наш к врагу, а почувствовал как будто бежит.

- Ты обречен приносить смерть, кровь и резню, поле битвы должно быть твоим домом! Жажда крови!

Различные способности шамана значительно повысили характеристика Виида, и теперь он мог легко побороть всех

скелетов наемников. Но в этот момент Дайни еще бросила проклятья в скелетов: их скорость и сила уменьшились, они больше не могли излечивать свои раны.

- Не может быть... Заклинания шамана не могут быть такими сильными.- Виид ничего не понимал. Он легко поборол всех пятерых скелетов наемников и даже не делая паузы на поднятие добычи, направился к Дайни. Он должен был все узнать.

- Твое волшебство невероятно для 134 уровня. Как это возможно? Если я не пойму причины, мы не сможем оставаться дальше вместе. - Он рисковал задеть ее самолюбие, но она ответила со счастливой улыбкой:

- Это из-за моего хобби.

- Хобби?

- Да. Пожалуйста, не думая что я сумасшедшая.. Но мне не нравится убивать монстров..., - сказала она застенчиво. - Я использую проклятья и атакующие заклятье на монстрах. Но после того как их жизни понижаются, я лечу их заклинаниями.

- Монстров?

- Да, так я и играю.

То, что сказала Дайни шокировало Виида. Она имела 134 уровень, но ее волшебство было намного сильнее. Так как она сначала проклинала всадников, скелетов и вампиров, а затем полностью излечивала их, в течении трех месяцев...

Глава 7. Безымянные статуи Виида и Дайни.

Благословения Дайни повысили способности Виида, и в тоже время ослабили монстров. Она как будто окрылила Виида, и это было невероятно. Объединение увеличило их потенциал в разы, даже притом, что Дайни не убивала монстров. Виид не имел ничего против, так как он мог увеличить свои навыки в искусстве фехтования, когда она не принимала участие в битвах.

"Но даже в этом случае я не могу доверять человеку, которого встретил в таком месте как это" - думал Виид.

Виид постоянно волновался и ждал предательства с ее стороны пока он борется с монстрами. Проведя много времени в Лавиас, Дайни знала много вещей о небесном городе. Если верить ей, она путешествовала по округе и собирала информацию. А в пещеру она зашла как раз тогда когда Виид с командой поднялись в небесный город.

"Интересная, невероятная история" - думал Виид. Но так как он никогда не сталкивался с ней наверху, должно быть она оставалась в пещерах довольно долго. Правда, это не было достаточно, чтобы верить и всему остальному, что она говорила.

- Как насчет сменить место охоты? Я знаю несколько нераскрытых территорий, хотя я там еще не была, - спросила она.

Согласно исследованиям Дайни было, по крайней мере, восемь нераскрытых территорий.

- Когда ты говоришь нераскрытые, ты имеешь ввиду, что их никто еще не посещал?

- Да.

Сарняк был удивлен, ошарашен.

- Я не понимаю. Ты же была в группе, которая первой открыла Небесный город и тут все же остались места, которые вы не посетили? В это трудно поверить...

- Не было никакой причины для этого, так как все кроме меня были 200 уровня, - ответила она.

- То есть они даже просто не зашли в подземелье более низкого уровня? Не могли же они просто проигнорировать их?

Помимо охоты даже простое обнаружение подземелий несло многократную выгоду. Тот, кто обнаруживал первым подземелье, получал известность, а за исследование всех окружающих земель давали денег и еще больше известности. Поэтому даже если ваш уровень превышает уровень подземелий, ради известности вы бы посетили их. Дайни что-то скрывала, хранила какую-то тайну.

- Если ты не скажешь мне правду, то я никуда не пойду отсюда, - попытался надавить на нее Виид.

- Я не могу сказать, что они тут делали...

- Это секрет?

- Да, я обещала хранить все в тайне. Это трудно объяснить, но я говорю правду. Ты должен поверить мне...

Виид решил позволить увести себя из пещеры мертвых воинов. Не было ничего, что он мог сделать, чтобы убедить ее раскрыть тайну. Была вероятность, что все же она не обманывает его. Поэтому они покинули пещеру и отправились в другое подземелье.

Они существовали, и в этом она точно не врала.

Башня Миркана.

Секретная область Круглого озера.

Угольная шахта Варавала.

Аллея Сегмаила.

Алтарь Гает.

Гнездо попугая.

Руины Барлог.

Запретная пещера Маргрес.

По ее словам все эти места не были посещены. Виид и Дайни покинули город и достигли первой области. Башня Миркана простиралась настолько высоко ввысь, что было ощущение, как будто она парит в облаках. Как и ожидалось, Виид с Дайни стали первыми кто обнаружили данное место. В данной области в основном обитали только летающие монстры, поэтому Виид использовал лук для дальних атак. Лук был специальный, с тяжелым натяжением, благодаря чему Виид наносил большой урон противнику.

Около башни можно было купить специальные перья. Всего за 10 золотых, можно было летать в течении месяца. Плюс к этому, обнаружение области дало двойные очки опыта и двойной шанс впадения вещей. Виид и Дайни исследовали все области, одну за другой. В руинах Барлога, алтаре Гаета и аллеи Сегмайла самыми слабыми монстрами были Рыцари смерти! Никто не посещал эти области, и они просто кишели монстрами. Однако, благодаря помощи Дайни, Виид быстро справился с ними, и они получили невероятное количество опыта и вещей.

- Теперь, если у меня получится сделать это... - приговаривал Виид впившись взглядом в двух омаров. Вместе с ним, за малюсками, с неменьшим интересом следила Дайни.

Значение навыка кулинарии равнялось 99% 9го уровня, таким образом, Виид решил приготовить специальное блюдо, чтобы получить недостающий процент. Лучшее, что мог

приготовить повар новичок, были дары моря, то есть, отменный омар!

Конечно, Хэн никогда в жизни не пробовал омаров. Для него это было слишком дорого. Одной из причин, почему он так усердно практиковал навыки приготовления пищи, была возможность попробовать новые блюда, такие как это.

Омары боролись, но они не шли ни в какое сравнение с Виидом. В конечном счете, они могли только склонить свои антенны в знак признания поражения. Виид, однако, не пытался замучить их до смерти, он пытался только правильно достать дорогое мясо. Его руки дрожали. Даже в игре омары были редки и дороги. В Небесном городе они были куплены за огромную цену - один золотой. Если бы не подземелья с двойным уровнем дропа, он бы ни за что не купил их.

"После того как я приготовлю этих гадов, я получу средний уровень кулинарии." - Руки Виида порхали как молнии, левой рукой он схватил омара и воспользовавшись ножом Захаба, рассек его от головы к хвосту. Выпотрошив омара и быстро ополоснув его от песка, Виид бросил его на сковороду к заранее приготовленным соусам и специям. Скоро повалил пар, запах был бесподобен. Наконец, блюдо было готово.

- Дзынг!

- Ваш навык кулинарии достиг уровня 10, среднего уровня. Теперь вы можете приготовить больше разнообразных блюд, в зависимости от используемых компонентов будут повышаться различные характеристики персонажа.

- Все характеристики увеличились на 5.

- Ваша известность увеличилась на 10.

- Вы выучили производственный навык: приготовление вина.

- Ваше единство с землей увеличилось на 30.
Сопротивление магии земли увеличилось на +20%.
Сопротивление огню и воде увеличилось на +10%.

Его желание исполнилось. Он достиг среднего уровня кулинарии и награда его полностью удовлетворяла. Вещи, дающие магическое сопротивление были дороги для него, но зато он мог поднять свое сопротивление через навык кулинарии.

- Ничего себе, это восхитительно! - Дайни, которая терпеливо ждала, когда еда будет приготовлена, с удовольствие поедала свою часть омара. Виид от нее не отставал.

Виид сражался, Дайни помогала. Вдвоем они доминировали в подземельях. Дайни не покладая рук исцеляла Виида и проклинала противника, поэтому Виид не жалел о совместной охоте с ней.

Дайни была тем типом женщины, которая становилась более загадочной, чем лучше вы ее узнавали. Когда она видела монстра, она проклинала его несколько раз, глядя на них печальными глазами. К тому же она не была небрежна в обращении с деньгами и вещами. Всякий раз, когда Виид упускал возможную выгоду, пусть даже несколько медных монет, она замечала и указывала на это.

Возле секретной области Круглого озера, было много мест, где росли травы и цвели цветы. Дайни без колебания наклонялась и выкапывала травы. Она была такой практичной! А иногда она писала стихотворения или пела песню. Под ее ясный, прекрасный голос, Виииду было приятно охотиться.

Он даже начал задумываться, что охота в одиночку, не так хороша, как он думал раньше...

Никто больше не посетил Лавиас. Пэйл и Сурка иногда писали ему, они обосновались в охотничьих угодьях замка Сербург. Так как их родители все еще были новичками в игре, у них не было возможности покинуть их.

На протяжении всего времени они были вместе всегда одни. К тому же, она была женщиной его мечты. Как мужчине, было бы ложью сказать, что его глаза никогда не рассматривали ее как женщину. Дайни почти всегда улыбалась, но иногда какая-то тень пересекала ее лицо. Однако, улыбка всегда возвращалась к ней, когда она охотилась или ела еду вместе с Виидом.

В один из дней, Виид решил, что он хочет стать ее другом.

- Хмм.... Возможно ты хочешь охотиться вместе с этого времени... постоянно? - спросил он.

Но после слов Виида, Дайни умолкла.

- Я сожалею Виид, - сказала она через некоторое время с серьезным выражением на ее лице.

- В смысле?

- Однажды, я приняла плохое решение. Я думала, что никто не любит меня... И я не могу никому доверять.

- .. И поэтому, ты осталась одна в Лавиасе?

- Трудно так объяснить целую историю, но да, это связано. Так или иначе, я была рада провести это время с тобой, Виид. Возможно, я могла бы найти свое место еще раз...

- Так...Виид был немного разбит. Ему было приятно услышать, что проведенное с ним время помогло ей возвратить свою храбрость. Но услышав, о ее намерение вернуться, он почувствовал себя использованным. Никому не нравится, когда тебя используют.

- Ты меня не так понял. После встречи с тобой я чувствую в себе силы жить дальше и бороться.

- Не может быть. Так ты...

- Да... Я.... больна. Даже притом, что я могу получить операцию, это не дает никакой гарантии на выздоровление. Я долго откладывала операцию, но теперь пришла пора рискнуть.

- ...

- Пожалуйста, не смотри на меня так. Все будет хорошо. Иногда судьба и обстоятельства настолько сложны, что трудно

принять правильное решение, как это. Я не хочу, чтобы наша встреча была только случайностью. Если это была судьба для нас, то мы встретимся снова. Я действительно очень надеюсь, что встречу тебя снова Виид.

Дайни вышла из игры. Виид чувствовал себя опустошенным после того как Дайни оставила его. Он так много времени провел с ней только потому, что с подозрением отнесся к ней. Возможно, она не пыталась скрывать свою болезнь, но Виид всегда был занят и ничего не замечал. Как только она заходила в игру, Виид тянул ее куда-нибудь на охоту.

Больше месяца они только разговаривали и охотились. Он чувствовал сожаление. А ведь возможно Дайни никогда не вернется.

- Если она не вернется, найдется не много людей, которые помнили бы ее. Она была одна в Лавиас, и за все это время, никто не приехал, чтобы найти ее. Он думал, что именно из-за болезни она проводила все свое время, проклиная и вылечивая монстров.

Одиночество и страх перед смертью могут быть поняты только теми кто испытывал их.

Виид охотился, ожидая Дайни, но она все не возвращалась, даже после того как в игре прошли три месяца. В реальном мире это были три недели. Если это была опасная для жизни операция, она могла потребоваться месяцы на выздоровления.

- Она вернется, даже если ей потребуется на это год или два. Она обещала мне, - говорил Виид себе, ваяя в подземелье. - Но даже если она не вернется, то тогда я оставлю свою память он ней, здесь. Покажу, что, по крайней мере, один человек помнит ее...

После того как скульптурное мастерство достигло среднего уровня, он мог использовать нож Захаба для обработки валунов. Конечно, это было возможно только при использовании техники секущего ножа. Нож порхал в его руках, и в конце два человека были запечатлены на скалистой стене.

Виид перемещал валуны в места, где они разделяли свою еду или ночевали. В каждом из таких мест он оставил пары из скульптур или рисунки на стене. Монстры иногда увязывались за Виидом, но он не обращал на них внимания, полностью сосредоточившись на работе.

Последнюю скульптурную композицию он возвел в Пещере мертвых воинов, там, где они встретились впервые. В пещере с подземной рекой, он высек спящую Дайни и себя находящего ее. Скульптура стояла в месте, где они разделили свои первые воспоминания.

- Вы закончили Неназванные скульптуры Лавиас.

- Таинственные скульптуры появились в Лавиас! Эти скульптуры хранившие воспоминания станут прибежищами и гидами в этих опасных местах. Таинственные статуи были сделаны анонимным скульптором.

Художественная ценность: 300.

Эффекты: Аура спокойствия вокруг этих скульптур увеличивает количества жизней и манны у игрока на 25%, скорость движения на 10%. При нападении монстров, противник получает 5%-ый штраф. Эффекты не складываются.

Число прекрасных статуй: 2.

- Ваше умение скульптурного мастерства достигло уровня 2.

Ваши скульптуры теперь более подробные и изящные.

- Ваша известность увеличилась на 20.

- Характеристика искусства увеличилась на 20..

- Выносливость увеличилась на 20.

- Стойкость увеличилась на 10.

Глава 8. Потерянное сокровище Фреи.

Виид расположился на вершине холма, с которого открывался прекрасный вид на Лавиас. Ветер трепал его новый плащ, и Виид смеялся от удовольствия - посредством охоты он достиг 175 уровня и добыл хорошие вещи:

Серый плащ мертвых. Прочность: 20/20. Защита: 12.

Рваный плащ скелетов воинов. Тем не менее, он обеспечивает некоторую защиту, несмотря на его плохое состояние.

Требуется: уровень 150, сила 150.

Эффекты: Увеличивает скорость при путешествии на большие расстояния.

Стальной пояс Грема. Прочность: 25/25. Защита: 7.

Имеет 10 быстрых слотов для мелких предметов, таких как зелья, кинжалы или противоядия.

Требования: уровень 110, сила 200.

Эффекты: Быстрые слоты с зельями и противоядиями автоматически пополняются из инвентаря при их использовании.

Кожаная броня Грема. Прочность: 30/30. Защита: 25.

Легкая и прочная, но все же жесткая, броня с аурой души скелета рыцаря Грема.

Требуются: уровень 130, сила 300

Эффекты: 20% шанс уклониться от магических или дальних атак. +20 сила, +5 ловкости.

В борьбе с нежитью, Виид получил ботинки, перчатки и даже кольца. За каждые 30 скелетов рыцарей, которых он убивал, он получал по одному кольцу Фарота, увеличивавшее восстановление маны на 10%.

Так как в Королевской дороге игроки могли носить 8 колец, и даже на одной руке, Виид упорствовал, пока не получил по кольцу на каждый палец.

Теперь, благодаря кольцам, скорость восстановления его маны увеличилась на 80%. Виид посетил каждый лагерь, где он мог добыть с монстров значительную награду в виде опыта или

вещей. Сильнейшие рыцари скелеты зала Мемфис, теперь не представляли никакой сложности. Благодаря кольцам он мог использовать Императорскую бесформенную технику меча почти в два раза чаще, а добытые им вещи еще больше повышали его эффективность. Благодаря новым мечам, кольцам и другим вещам, Виид, стал похож на респектабельного путешественника.

Он чувствовал себя парящим. Ветер обволакивал его, даря ощущение свободы и одиночества. Виид раскинул свои руки и позволил порывам ветра играть с его плащом. Но мир не дал ему отдохнуть.

- Прочность вашего плаща была уменьшена.

Мертвецы. Все вещи, падающие с них, не были нормальными. Прочность вещей быстро уменьшалась, даже когда их не использовали, они быстро снашивались. Таким образом, хотя Виид прекрасно выглядел во всех этих вещах, впечатление это было обманчиво.

Виид спокойно развязал плащ и положил его перед собой, после чего ударил его инструментом и сказал: 'Ремонт!'. Этого был достаточно для ремонта. После этого, он опять надел плащ и предался ощущениям, словно ничего не произошло...

Он наслаждался этими ощущениями и в прошлой игре. Послевкусие после прохождения подземелья, наслаждение собственной силой и мастерством. Пришло время оставить эти земли и двинуться вперед...

... Внезапный порыв ветра забросал его броню мелкой галькой.

- Прочность вашей брони была уменьшена.

Эта была редкая кожаная броня, полученная из скелета рыцаря Грема. Ее характеристики не шли ни в какое сравнение с купленной броней для его уровней! Да еще она не стоила ему ни единой монеты.

- Ремонт!

Виид был вынужден постоянно использовать его умение ремонта, когда он возвратился в Лавиас. Вещи с низкой прочностью были очень хрупки, таким образом, он, возможно, выглядел вполне целеустремленным в борьбе с монстрами, но по правде говоря, он был параноидальным в своем старании избежать повреждений.

Из-за постоянной потребности в ремонте, Виид упорно использовал эти вещи, которые другие игроки выкинули бы или продали по дешевке

Ношение таких вещей было величайшим признаком бедности. Тем не менее, все скоро закончится, как только он достигнет среднего уровня мастерства в ремонте. Тогда он

сможет восстановить максимальную прочность, любой вещи и ему не придется беспокоиться об этом.

* * *

- Вы верите в судьбу? Вам не кажется, что последнее время вы защищали город и его жителей в одиночку от монстров. И это не простое совпадение, - спросил Виида староста деревни Бэрана.

- Что?

- Некоторое время назад священник ордена Фреи побывал в деревни, чтобы предупредить нас относительно увеличивающихся армий злых сил. Они появляются и действуют где-то внизу, в холоде темных пределов мира. Священник сказал мне, что только действительно храбрый чемпион может остановить их! Тогда же он дал мне полномочия для выбора этого чемпиона.

- ....

- Тогда я не понимал, что он имеет ввиду, но теперь я знаю. Есть секрет, который я расскажу вам: Священник сказал, что для того чтобы найти потерянное сокровище Фреи, нужно искать Чайку. Пожалуйста, станьте героем, который победить зло!

- Получена информация относительного Потерянного сокровища Фреи.

* * *

Виид не забыл слова старейшины Гандила из деревни барана.

'Он должен найти Чайку и обнаружить Потерянное сокровище Фреи.' Это было задание на поиск, и оно пахло огромной наградой. Большинство заданий из храмов вели к огромной награде, но их было очень трудно получить, так как возможность посещать храмы и дворцы открывалась только после получения известности в десять тысяч и более. 'Он найдет Чайку'

Виид знал каждую область в Лавиасе как свои пять пальцев, но он никогда не сталкивался ни с кем кого бы звали Чайкой. Он опрашивал каждого встречного жителя, но не получил и крупицы информации. Только после того как он стал напрямую спрашивать про сокровище Фреи, он стал получать какую-то информацию.

- Чайка? Конечно, я знаю его. Он - торговец травами, имеющий храбрость посещать подземелья и стоять пред мертвыми.

- Вы не знали? Все травы в магазинах от Чайки.

Каждый авиак давал некоторую информацию о Чайке, но не о его местоположении. Виид продолжал искать. Рынок.

- Вы хотите знать, где Чайка? Он может быть в склепе Бэрекена.

- Склеп Бэрекена?

- Это место наполнено криками призраков. Однажды, мы пытались усмирить их, но у нас ничего не получилось, так как у них отсутствует тело. Я советую вам не ходить туда, но вас это видимо не остановит. Вход в склеп находится на горе позади города. Ищите путь из синих цветов около пятнадцатого большого валуна.

Подготовившись, Виид с энтузиазмом отправился искать склеп Бэрекена.

- Большой валун. Бесполезные указания для того кто окружен камнями, - ворчал Виид, смотря по сторонам. Авиаки могли летать, обычно покидая город, они так и делали. Их зрение было намного острее, чем у человека, они могли видеть мельчайшую деталь внизу на земле.

Поэтому указания авиака не имели никакого смысла для человека. Пятнадцатый большой валун... что это могло означать? Виид не мог видеть все валуны сразу, так как он не мог летать. Поэтому он обыскивал каждое место казавшееся ему подходящим.

Положение усугубляла высокая трава, в которой было сложно разглядеть синие цветы. Тем не менее, ему, наконец, удалось найти вход после долгого, выматывающего поиска. Он нашел небольшое здание со стальными воротами. Вот и все. Видимо, остальное спрятано под зданием. Кривой, плохо сохранившийся знак на здании гласил следующее сообщение:

Мертвые.

Те, чья кровь и плоть истлела давно,

Те, чьих тел не найти никому,

Эта могила для них.

После чтения данного сообщение Виид со спокойным лицом открыл ворота и вступил внутрь.

Подземелье: Вы первый кто обнаружил Склеп Бэрекена!

Бонусы: +100 известности.

Каждый день в течение одной недели вы получаете двойной опыт и шанс выпадений вещей. При первом убийстве монстров одного вида шанс выпадения уникальных вещей повышен, при дальнейшем убийстве монстров шанс уменьшается.

Прежде чем направиться сюда, Виид собрал всю возможную информацию об этом месте. Он знал, что в склепе обитают Духи, Приведенья и Призраки 130го уровня. Все они были душами, вершившими злые дела, призрачными, расплывчатыми

созданиями.

'Это место больше чем я ожидал, ' - Виид медленно оглядел кладбище. Приведенья и призраки иногда появлялись, но он просто игнорировал их, и они уходили, не беспокоя его. Они чувствовали намерение, исходящее от Виида и его боевой дух.

- Боевой дух. Он давал дополнительные очки характеристик. Данные очки не могут быть распределены. Характеристика изменяется в результатах действий игрока. Количество очков увеличивается при борьбе с сильными монстрами или во время длительного боя.

Боевой дух у большинства игроков типа воинов был приблизительно равен 20 - 30. Бойцы контактного боя, такие как монахи или убийцы имели более высокое значение характеристики, но и у них она редко превышала 50 очков.

Было множество комментарий и дискуссий посвященным исследованиям боевого духа, в итоге которых, люди приходили к мнению, что он бесполезен. В отличие от силы или ловкости, увеличение боевого духа не приводило к какому-либо ощутимому эффекту. Большинство магов не развивали значение характеристики вообще и при этом совершенно не имели проблем при борьбе с монстрами. И хотя некоторые игроки старались достигнуть высокого показателя боевого духа, особого эффекта достигнуть было трудно, так как характеристика не развивалась ... в зависимости от их действий с 0.

Боевой дух увеличивался автоматически, но получить его было сложно. Даже убийство сильных противников часто не приводило к увеличению данной характеристики. К тому же, характеристика уменьшалась всякий раз, когда игрок умирал или бежал с поля боя. Таким образом, было очень мало людей обладающих высоким значением данной характеристики.

Боевой дух Виида, однако, был равен 193, при этом за обладание секретным классом Лунного скульптора ему начислялись дополнительные 35 очков характеристики. В итоге значение боевого духа равнялось 228. Монстры одного с Виидом уровня не пытались нападать на него. Если бы он напал на них первым, они бы стали атаковать его, но Виид просто блуждал по лабиринтам склепа. После интенсивного поиска он определил местонахождение авиака.

- Черт...

Виид быстро приблизился к птичьему телу. Покрытый ранами авиак лежал на земле в лихорадке.

- Первая помощь!

Виид обработал раны птицы, положил травы и перевязал их. Если бы авиак был при смерти, он нуждался бы в микстуре, но

для простых ран хватало и характеристики первой помощи. Виид решил не рисковать и дал авиаку еще и микстуру.

- Уххх..., - через некоторое время авиак пришел в сознание, качая головой. - Я... Я упал в обморок. Из-за раны я не мог ничего сделать и почти умер. Но, кто вы такой?

- Я Виид.

- Виид? Вы должно быть человек, который приехал в Небесный город. А меня зовут Чайка.

Чайка! Наконец, Виид нашел его.

- Это замечательно. Скажи, где находится потерянное сокровище Фреи?

- Сокровище Фреи? Как вы узнали об этом?

- Ну, все началось...

Чайка выслушал историю с грустным выражение лица, поскольку Виид рассказал ему о ситуации в деревни барана.

- Ух... Вы сделали большую работу. Может Фрея предназначена вам. Потерянное сокровище находится здесь в склепе Бэрекена. Оно...

Виид кивал. Он прочитал что-то подобное при исследовании истории континента Версиан на домашней странице Королевской дороги. Бэрекен Демофф был темным волшебником, который владел некромантией. Он искал бессмертие и для этого похитил множество детей для своих экспериментов. И хотя его поиск бессмертия закончился провалом, он за все это время создал огромную армию мертвецов.

Его армия была неукротимой. Некромантия Бэрекена позволила постоянно расширять его войска, после каждого крупного сражения. Его орда мертвецов состояла из нескольких тысяч зомби, скелетов и всадников без головы во главе с рыцарями смерти, которые были самим кошмаром.

Только после объединения всех королевств континента, удалось положить конец его темным замыслам. После прибытия в Небесный город, Виид узнал, что тот был построен для изолирования остатков армии нежити.

- Вы вырвите потерянное сокровище Фреи из рук слуг Бэрекена?

Украденное сокровище Фреи.

Во время хаоса, когда темные маги заключали контракты с демонами, а люди умирали тысячами, континент был пропитан кровью борьбы безумных королей. Святое влияние уменьшилось, и мир погряз в анархии. Любой имеющий силу держать в руках меч мог получить власть. Умершие не могли получить мир и корчились в боли и отчаянии. Это было время, когда сокровище Фреи было украдено.

Трудность: С

Штраф отказа от задания: - 100 известности. Отношение с Орденом Фреи станет недружелюбным.

Виид сделал паузу на мгновение, затем кивнул:
- Я верну потерянное сокровище Фреи.

- Вы приняли задание.

- Спасибо. Согласно тому, что я слышал, Священный Грааль охраняет Рыцарь смерти. Я буду ждать вас здесь, оправляясь от ран. Пожалуйста, возвратите сокровище его законному владельцу.

- Так и сделаю, - сказал Виид Чайке и отправился вглубь склепа.

Рыцарь смерти не был более серьезным противником для Виида. После того как всадники без головы стали для него слишком легкими противниками, Виид перестал избегать встреч с Рыцарями смерти.

В его первом сражении с рыцарем, он пропустил удар и погиб. После смерти Виид получил 24-часовой запрет на вход в игру. Дополнительно, его уровень и профессиональное мастерство во всех навыках были уменьшены. Поднять уровень заново было довольно просто, что нельзя сказать о навыках. Навыки скульптуры и кулинарии было трудно улучшать. Хорошо еще, что никого вокруг не было, а то его вещи могли быть украдены.

И все же, Виид был очень упрям. Он активно избегал Рыцарей смерти, но если завязывался бой, он всегда оставался и боролся. В конце... он умер 5 раз. Пять дней пропущенной игры и 25%-ное уменьшение прогресса навыков!

После этого, он увеличил свой уровень и приобрел опыт битвы с противником. Со временем он смог биться на равных с Рыцарем смерти. Конечно, потерянные уровни не вернешь, но он думал, что бой с более сильным противником бесценен. Если бы он не думал об этом в таком ключе, сожаления о потерянном опыте сожрали бы его изнутри. Если бы не Рыцари смерти, было бы еще 10 уровней. Думая об этом, он чувствовал сожаления об упущенных днях, когда он не мог использовать двойные очки опыта и шанс выпадения вещей.

С его уникальными высокими характеристиками, Виид на 115 уровне мог сражаться с Рыцарями смерти. Он всегда любил сражаться с более сильным противником. Обычно, класс Скульптор был классом поддержки, для которого быть более слабым, чем воин нормально. Но класс Легендарного лунного скульптора давал много преимуществ позволяющих сражаться с противником на равных. Мастерство, усиленные способности, дополнительные очки характеристик, и техника секущего ножа! Это была идеальная профессия, о которой нельзя было сказать ничего плохого. В подземельях или темными ночами, все характеристики увеличивались на 30%, монстры такого же уровня

становились легкой добычей.

Духи и призраки блуждали вокруг него, маня очками опыта и вещами. Однако Виид игнорировал их, сконцентрировавшись на обнаружении Рыцаря смерти. Это было не похоже на него, того кто обычно убивал всякого монстра встречаемого на пути, без исключений.

- Мне не нужно убивать их, - говорил он себе. Виида ждала более крупная добыча: Рыцарь смерти. Однако рыцарей смерти было мало и их было трудно найти, шанс выпадения хороших вещей был очень мал. Тот, охраняющий потерянное сокровище рыцарь, несомненно, был более сильным, чем все остальные. Сейчас, он был главной целью Виида.

Он был первым исследователем территории. При первом убийстве монстра выпадают самые лучшие вещи, какие могут быть. Именно теперь, Виид мог позволить себе использовать данное преимущество. Духи и призраки не интересовали его. После долгих поисков Виид набрел на грот, в котором обитал искомый Рыцарь смерти.

- Ку-ку... гл... глупый человек. Ты пришел сюда умереть?

Сорняк уставился на Рыцаря смерти. Его костлявое тело покрывал плащ, на голове сиял шлем, а в руках был меч. Сияющий серебряный шлем походил на очень редкий предмет

- Это будет хорошая добыча! - Виид улыбнулся. Как раз он не имел никакого шлема и мог, наконец, получить себе один.

Чаша Грааля, которая была, очевидно, потерянным сокровищем Фреи стояла позади Рыцаря смерти. Она была определенно уникальным предметом, поскольку сияла таким ярким светом, что ослепляла даже в темноте склепа.

- Наааа! - Виид атаковал Рыцаря смерти без предупреждения. Пока у него были двойные бонусы опыта, и выпадения вещей он не желал терять время. - Техника секущего ножа, - Виид начал с техники, которая была смертельна для нежити.

Рыцарь смерти поднял свой меч, наполненной темной энергией и ответил на нападение. Клинок Виида столкнулся с мечом рыцаря, разбрасывая искры на обе воюющие стороны.

Избегая воздействия столкновения оружия, Виид отпрыгнул назад и сразу нанес еще один удар по голове противника.

- Кук! - От удара рыцарь смерти сделал шаг назад, Виид же сделал два шага вперед.

Между врагами не было никакой потребности в обмене любезностями, они нападали только с намерением убить. Бой происходил на расстоянии вытянутой руки. Это было выгодное расстояние для Виида: не смотря на опасность, увеличивающуюся с близостью, на таком расстоянии он мог реагировать только на

движения плеч Рыцаря смерти, это все равно было более безопасно, чем если бы Рыцарь смерти использовал свои атакующие способности.

- Умри человек! - в азарте рыцарь нанес удар мечом.

Виид приготовился к нападению и избежал удара по жизненно важным органам, но его все равно задело. Боль прошла сквозь его тело и чувства обострились. Он чувствовал напряженность в атмосфере, испускаемое Рыцарем смерти, желавшим его смерти. Он перенес удар врага и теперь сокрушит его. Лев никогда не недооценивает свою добычу, даже если это кролик. Он выжидает время, лучшее время для нападения.

- Выносливость увеличилась на 1.

Эта была награда за ту боль, что ему пришлось перенести после получения удара. Виид получал удары практически в каждом сражении, в результате чего получил огромную защиту за счет удивительной выносливости. А когда он бился с врагами более высокого уровня, чем он, его характеристики повышались еще быстрей. И хотя очень важным было увеличить уровень, увеличение характеристик было намного важнее.

После каждого сражения его умение первой помощи быстро улучшалось. Если бы он считал инвестиции тратой, он ничего не получил бы в своей жизни. Чем ниже у вас уровень, тем больше инвестиций необходимо. Когда Виид имел 205 живучести, он начал нападать всерьез. Он избежал еще одного удара Рыцаря смерти и, путая врага начал двигаться слева направо. Затем, яростно атакуя, он пронзил своего противника.

- Агх... - после ранения Рыцарь смерти почувствовал давление боевого духа Виида и начал дрожать от волнения. Теперь благодаря мастерскому владению мечом и неуверенности противника Виид мог легко победить.

- Это становится скучным, - бормотал Виид, вкладывая в ножны свой Глиняный меч. Он побеждал Рыцарей смерти 125го уровня, и к этому времени это стало скучным занятием. Тот, с которым он только что бился, был в два раза сильнее, чем встречаемые им раньше. Возможно, это потому что он был слугой Бэрекена. Но даже это не делало его опасным противником.

Множество людей думали, что битвы на близком расстоянии были опасны, но возможность смотреть противнику прямо в глаза и чувствовать, желаение твоей смерти, бодрило Виида.

Ему нужно было чувствовать дыхание врага. Даже держи в руках меч, он бился на более близком расстоянии, чем требовалось. Если научишься драться на таких близких расстояниях, дальние бои покажутся легкой прогулкой.

Если бы Рыцарь смерти использовал способности и боролся

со всем арсеналом техник, бой был бы намного сложней. Сильные удары могли сломать его броню, а его выносливость не повышалась бы так быстро, поэтому он сражался так близко.

- Ремонт! - Виид снял броню и орудовал молом. Все поломанные вещи быстро набирали очки прочности.

К сожалению, его умение ремонта было только 8 уровня, поэтому прочность каждой вещи была ни минимуме. Если бы другие люди боролись в такой амуниции, к концу битвы их вещи стали полностью негодными. Ношение такой амуниции было невозможно без кропотливой заботы сравнимой с заботой к любимому автомобилю.

Умение ремонта увеличивалось быстрее, чем скульптура или кулинария, так как это было под умение главного умения кузнеца. Поэтому оно росло быстро. С другой стороны кулинарию или скульптурное мастерство он мог повышать, когда захочет, а ремонт можно было улучшать, только чиня что-то.

Виид собрал вещи с убитого Рыцаря смерти:

Волшебный шлем Ван Хока.

Прочность: 90/90. Защита: 25.

Шлем, который носил рыцарь смерти. Выпуклый он покрывает полностью голову и дает большую защиту. Сила Ван Хока содержится в нем.

Требования: уровень 200, сила 400

Эффекты: +30 сила, +10 ловкость, +15 живучесть, +10 интеллекта

- Сопротивление темному волшебству +15

- Близость к нежити +10

- Шлем позволяет командовать нежитью до 50го уровня. Уровень и количество нежити зависит от Лидерства игрока.

Меч Каламория. Прочность: 65/65. Повреждение: 35-40

Он использовался рыцарем империи Калмор - Ван Хоком. Меч благородства, лично врученный императором Теодором, Ван Хоку, в 651-ый год империи.

Требования: уровень 200, сила 300. Владеть мечом может только рыцарь.

Эффекты: +20 сила, +10 благородство, +10 элегантность, +10 лояльность

Когда меч одет, +30 к известности

Темно-красное ожерелье жизни. Прочность: 50/50.

Ожерелье создано древним темным волшебством. Оно содержит таинственную силу, вложенную своим создателем - Бэрекеном, для его слуг.

Требования: Неизвестно

Эффекты: Неизвестно

Виид взволнованно вздохнул. - 'Это... это - может быть что-то особенное,' - в первой битве выпадают самые лучшие предметы, которые можно получить с монстра. То, что выпало, уже было хорошим. Волшебный шлем Ван Хока - Ван Хок видимо имя рыцаря смерти. Характеристики шлема превысили ожидания Виида. Меч также обладал характеристиками более хорошими, чем его глиняный меч. Правда, не было никакого эффекта заморозки противника, но зато меч обладал большим уроном.

Правда, была проблема: меч мог носить только рыцарь. Виид был скульптором, и не мог его использовать. Конечно, если он действительно решит его использовать, был простой способ сделать это: пойти в империю или королевство, пройти тест и внести плату за звание рыцаря.

В отличие от фехтовальщика, которые подвергались двум испытаниям для получения звания рыцаря, он мог просто придти и получить лицензию. Если он сделает это, он сможет использовать этот меч. Правда, пока он не мог его использовать.

- Идентификация вещи!

- Неудача.

- Идентификация вещи!

- Неудача.

Темно-красное ожерелье жизни не могло быть идентифицировано, не смотря на множество попыток сделанных Виидом. Его уровень идентификации был слишком мал.

' Видимо ничего не получится', - сказал он себе. Собрав все вещи Виид отправился к Чаши Грааля стоящей на алтаре. Она была сделана из золота и когда рука Виида коснулась ее, засияла с еще большей силой.

'Горячая', - рука Виида была как будто в огне. Он почувствовал святую область окружившую его. Шрамы, оставшиеся после сражения с рыцарем смерти, были излечены и его усталость исчезла....

- Вы приобрели сокровище Фреи, Чашу Грааля Элены.

Свет от чаши медленно тускнел, оставляя после себя чувство чистоты. Виид, движимый любопытством, внимательно изучил Чашу Грааля.

- Идентификация!

Чаша Грааля Элены. Прочность: Божественная.

Одна из трех святых вещей даруемых богиней Фреей. Она символизируют красоту и изобилие. Чаша дает бесконечную силу тем, кто с твердым убеждением борется с нежитью. Превращает простую воду в святую, в течение дня.

Святая вода смертельна для нежити, при поливе приносит большой урожай.

Требования: вера 900, класс имеющий отношение к клерикам или выполняющий задание ордена Фреи.

Эффекты: +100 вера, +300 известность

Производит святую воду.

- Не плохо. - Виид достал свой меч с намерением теперь поохотиться на призраков и духов, которых он раньше игнорировал. Двойные очки опыта и выпадения вещей в течение недели никто не отменял и он не мог пропустить это время.

Но в этот момент он услышал голос...

- Скорее. Проснись, братик. - Единственный кто мог так обратиться к Виду, была его младшая сестра Хайян. Она звала его через микрофон, прилагавшийся к капсуле с игрой.

'Эх.... Именно сейчас...'

Виид осмотрелся вокруг и вышел из игры.

Глава 9. Рыцарь принцессы.

- Здравствуйте. Вы смотрите ежедневную программу новостей Королевской дороги. Сегодня вы узнаете о кузнеце скалистой вершины, который делает броню высочайшего класса. Ваша броня позволяет сделать игрока сильнее?

- Да. Это так. Если воин сражается в плохой броне, любая случайность может привести к смерти. Но если он одет в хорошую броню, которая дает дополнительные характеристики, шансы на выживание у него значительно повышаются. Только благодаря сочетанию различных типов метала и чарам, можно добиться высокого параметра защиты, и создать отличную броню, - вещал телевизор в середине комнаты.

Передача о Королевской дороге выходила каждый день на одном из телевизионных каналов. Версальский континент полон тайн и легенд, благодаря передаче, огромное количество людей, не играющих в игру, узнавали о ней. Доход от такого вида рекламы был огромен, количество игроков быстро росло, а вместе с ним и прибыль.

'Хмм..., кузнец.' - Ли Хэн сидел в комнате и смотрел телепередачу. Так как в передаче иногда проскакивали интересные факты и информация о Версальском континенте, Хэн надеялся найти новое место для охоты.

Женщина на экране с восхищением продолжила расспрашивать кузнеца о его работе:

- Невероятно, зрители наверняка хотели бы узнать, сколько стоит получить такую броню.

- Конечно, простое укрепление вашей брони обойдется вам в 10 золотых, но если вы хотите чего-то уникального вам придется заготовить 100 и более золотых. Но ведь оно того стоит, не правда ли?

Услышав эти слова, Хэн нахмурился:

'Если посчитать все заработанные им деньги за последнее время, как раз наберется 100 золотых. Правда столько стоят уникальные вещи, простое же усиление обойдется всего в 10 золотых...'

- Профессия кузнеца - это возможность быстро разбогатеть, - продолжала вещать ведущая.

- Не совсем так, - высказался ее соведущий. - Создавая и зачаровывая броню, кузнецу приходится вкладываться в дорогостоящие материалы, поэтому прибыль получается около 20% от оплаты. Кроме того ему рано или поздно придется снизить свои цены, из-за конкуренции, так как другие игроки

скоро перейдут в средний уровень навыка.

- Но это не случится с единственным скульптором королевства Розенхайма?

- Да, ты права. Эта профессия очень редко встречается в игре. Создание скульптур работа не для всех. Говорят, создаваемые этим игроком скульптуры невероятно красивы!

Данный разговор, шел о нем. Ли Хэн игровой ник которого Виид, был тем самым единственным скульптором королевства!

- Когда я услышала о нем, я посетила королевство Розенхайм, чтобы взять интервью и купить в подарок для тебя скульптуру, Ху Мин, но, к сожалению, он уже ушел. Я беспокоюсь, что он разочаровался в профессии и удалил персонажа.

- Ох, печально это слышать. Видимо я потерял шанс насладиться мастерством мастера! Но хватит говорить о профессиях, поговорим о другом.

- Да, важные новости, представляющие интерес для британской конфедерации. Одейн, в прошлом неприступная крепость все же пала, гильдия Балкан в большой опасности.

Место действия в телевизоре изменилось. С высоты птичьего полета была показана гигантская крепость Одейн. Разводной мост был перекинут через ров, возвышающиеся по периметру башни могли вместить 35 лучников или магов. Стены крепости, выложенные в три слоя кирпичами, казались полностью неприступными.

- Невероятно, выглядит как средневековый замок.

- Да, прошлой ночью в результате ожесточенных боев, крепость Одейн принадлежавшая гильдия Балкан была захвачена. Кровью множества игроков полита история крепости. Прошлые владельцы взимали беспрецедентный налог в 60% с крепости и окружающих ее деревень. Этим же налогом облагались различные лекарственные растения и микстуры, а также сделки по продаже земли.

Гнев пользователей достиг своего предела, когда с купцов, путешествующих через крепость, стал взиматься беспрецедентный налог в 40% от их прибыли. Положение крепости давало монополию на торговлю между странами, она располагалась на границе Европейского союза и Британской конфедерации, чем владельцы и пользовались. Все деньги шли в карманы гильдии Балкан, неудивительно, что их все ненавидели.

- Но до сих пор никто не мог захватить крепость Одейн?

- Да, так и есть. Это была великая битва, давайте посмотрим произошедшие события.

День в телевизоре сменился на ночь, луна, весящая высоко в небе освещала неприступные стены крепости.

Множество людей, в разнообразных костюмах, собралось под светом луны вокруг установленных флагов гильдий. Они ждали утра, времени нападения.

'Так много людей собралось?' - Хэн был сильно удивлен. Он знал, что число игроков быстро растет. Но это было уже слишком, в телевизоре реки людей охватывали пространство вокруг крепости.

- В атаке на крепость Браун принимало участие более 30 тысяч игроков.

- 30 тысяч игроков? Это самое большое количество игроков участвовавших в осаде до сих пор!

- Да. Для захвата крепости объединилось 150 гильдий и около пяти тысяч игроков наемников. Мы все сейчас увидим.

Изображение на экране опять сменилось. Наконец настало утро, и солнце взошло над крепостью. Лидеры гильдий заводили толпу речами, о их праведном деле, о будущем крепости под их управлением. Множество людей с верой в правое дело устремилось вперед, начался бой.

Более 30 тысяч игроков одновременно атаковали крепость Одейн.

Стрелы и волшебство обрушилось на стены крепости. Катапульты и призванные големы крушили стены. Но крепость не сдавалась, огромной армии игроков противостояло не меньшее количество NPC-солдат.

Для решающей победы в битве руководством гильдий был придуман план по подрыву крепости. Элита гильдий пробилась внутрь крепости, через коллекторы, чтобы сломить обороноспособность крепости. Раздались взрывы, и искры волшебства взлетели в воздух из коллекторов. Стена пала.

- Только что вы видели битву за крепость Одейн, как известно, топ-100 лучших игроков британской конфедерации принимало участи в данном сражении. Все участники гильдии Балкан, сопротивлявшиеся до последнего, были убиты. Когда новость о результатах сражения дошла до руководства было принято решение о капитуляции. Гильдии захватчиков ликовали!

- Ну, теперь господь обратит внимание на это место, и мир придет в крепость Одейн?

- Я так не думаю. После поражения гильдия Балкан не остановится, а будет готовиться к нападению и возврату крепости в свои руки.

- Грядет война.

- Да. Хотя Балканскому клану придется хорошенько подготовиться, форт Одейн за это время, скорее всего не сможет вернуть свою полную обороноспособность. Доход от крепости

распределяется между множеством участвовавших в сражении гильдий, а значит, в конечном итоге все получают по чуть-чуть. Для примера, когда Балканский клан первым захватил крепость, он обложил налогами все возможные отрасли, от торговли до выращивания пшеницы. Именно благодаря этим деньгам клан Балкан смог усилить оборону крепости и нанять солдат, из-за чего крепость и была так долго неприступной. И они теперь так просто не сдадутся.

- Получается порочный круг.

- Да. Из-за граничного положения крепости, благодаря которому она стало важным торговым постом, это место никогда не увидит мира.

Хэн ухмыльнулся. ' Атаковали 30 тысяч человек, ... как минимум 15 тысяч атаковавших, и около 10 тысяч защитников погибло в этой битве.... Куча народу потеряло опыт в профессиях и уровнях.' В то время как статистика других игроков упала, Ли Хэн только рос.

Дзынг! Дзын!

Зазвонил телефон.

Хэн быстро поднял трубку:

- Алло?

- Ты готов? - Это была его сестра Хайана.

- Да, только переоденусь и возьму деньги.

- Прическа?

- Тоже.

- Прошу, не опаздывай, все скоро начнется.

- Хорошо. Выхожу прямо сейчас, - сказал Хэн и положил телефонную трубку.

* * *

'Эх' - Ли Хэн был очень недоволен.

'Что я тут делаю...'

Средняя школа.

Он бросил школу давным-давно и поклялся себе, что никогда больше не вернется, но вот он стоит в ее стенах вновь.

'Брат, ты должен придти!' Если бы сестра не уговорила его сегодня утром, он никогда не пришел бы сюда. Капсула игры простаивает все это время, а значит:

'Он не будет зарабатывать все это время деньги. Ей не понять какие усилия он вкладывает...'

Школьный фестиваль.

Остальные пришли вместе с родителями, но у Хайан был

лишь брат.

'Поэтому пришлось придти..' - Хэн тяжело вздохнул. Он очень не хотел приходить сюда, но в тоже время он не мог даже подумать о том, чтобы разочаровать свою сестру, оставив ее одну.

Идя по холлу фестиваля, он чувствовал себя бараном, которого вели на забой. Люди вокруг группировались по классам и знакомствам, Ли Хэн был тут лишним. Он занял одно из свободных мест, которые были специально оставлены для гостей-родителей.

- Ты ли это Хэн?

Хэн повернулся на голос и увидел симпатичную высокую студентку, в пурпурной юбке стоящую перед ним.

- А ты кто?

Услышав эти слова, девушка разочаровано закусила губы.

- Нууу. Это я, Чун Хи.

'Ох.' - Ее имя и лицо было все, что Хэн мог вспомнить. В школе она была симпатичной и популярной девчонкой. После школы видимо поступила в хороший университет, который придал ей интеллигентный вид.

В общем, особых воспоминаний о ней у него не осталось.

- Юн Чун Хи? Давно не виделись. Я смотрю, ты поступила в университет.

- Ага. Я пришла сюда с сестрой, она тоже ходила в эту школу. А ты?

- Аналогично.

- Ох, у тебя же тоже сестра. Я могу сесть рядом с тобою?

- Конечно, - сказал он сердито.

Ли Хэн сидел и слушал музыку. Главными частями фестиваля были мюзиклы, танцы и театральные постановки. Но вот музыка закончилась, и началось представление. Это была музыкальная пародия на сказку Белоснежка и семь гномов. Когда действие пьесы дошло до эпизода с продавцом яблок, все начали танцевать и петь:

- Ох. Королева, ты прекрасна. Возьми-ка яблоко, с далеких гор. Пять яблок всего лишь 1000 вон, - говорил продавец, страшной старухе.

- Так дорого!

- Так спелое оно.

- Правда? А можно ли убить им Белоснежку?

- А разве я не рассказал?

- Так может ли оно убить ее?

- Тот, кто откусит хоть маленький кусочек, впадет в смертельный сон деликатеса.

Королева купила яблок. Подошла к Белоснежке, сделав еще

несколько танцев и спев песню, после чего передала яблоко.

Пьеса двигалась к следующему акту, соседка Хэна задала вопрос. Он повернул голову, чтобы лучше услышать ее.

- Почему ты не пришел на выпускной?

- Я не думаю, что меня там ждали, - холодно ответил он.

- Правда? Мы надеялись, что сможем увидеть тебя опять там.... После того как ты бросил школу, мы не могли связаться с тобой. Сангхун сказал, что позовет тебя, поэтому мы рассчитывали тебя там встретить...

- Спасибо за добрую ложь.

- Нет, правда, я хотела тебя снова увидеть. Помнишь как ты спас меня?

- Я спас тебя? Ах... да.

Когда Ли Хэн был в 10 классе, он разносил газеты по утрам. Однажды он увидел девочку, окруженную несколькими парнями в парке. Он попытался просто пройти мимо. Так как у него были дела, и ему было не до того. Но услышав испуганный крик девушки, Хэн бегом вернулся назад.

Он избил парней и спас девушку. Позже он узнал, что это была Чун Хи. Она ходила в туже школу, что и он, но в параллельный класс. В 11-м же ее перевели в их класс.

Пока они говорили, действие на сцене становилось все безумней. Яблоки, которые продал продавец королеве, имели дефект, поэтому съев кусочек, Белоснежка стала нещадно избивать торгаша. Когда же яблоко подействовало, и Белоснежка упала на землю, появились гномы. Они похитили ее и унесли в свой дом.

Гномы желали сделать из Белоснежки домработницу, которая бы готовила им еду, стирала и убирала! Проснувшаяся вскоре Белоснежка была в недоумении. Почему принцесса должна знать, как делать работу по дому? Когда они приказали ей помыть посуду, она неуклюжестью разбила ее на куски, когда приказали убраться, она поломала мебель и декорации.

Наконец, когда принц пришел за своей принцессой, семь гномов плакало от счастья, они смогли избавиться от безрукой работницы. Это был скучный мюзикл.

'... какое разочарование...' - думал Хэн, о том времени, что он потратил впустую. Правда сидящая рядом Чун Хи смеялась не переставая.

- Ахаха. Посмотри, Хэн. Это так смешно.

Он понятия не имел, почему она сидит сейчас рядом с ним и ведет дружественную беседу. Спустя какое-то время, пришла его сестра. Хайана была одета в белую футболку и джинсы вместо школьной формы. Хэн почувствовал нарастающее напряжение и

соперничество девушек.

- Почему ты сидишь рядом с моим братом, старушка? - упреждающе удар Хайаны был резким. Холодный, убийственный тон присутствовал в этих словах.

В тот момент, Хэн почувствовал, что его сестра была страшнее рыцаря смерти. Но, рядом с ним сидел всадник без головы.

- Старушка? Ребенок, а уже так сквернословит.

- Я не сильно младше тебя!

- Я одноклассница твоего брата. И я следила за тем, что говорю, когда была в твоем возрасте, - сказала она и медленно положила руку на плечо Хэна.

'Хм!'

Хайана подошла к Хэну, игнорируя Чун Хи:

- Что ты тут делаешь?

- Что значит, я тут делаю? Я смотрю фестиваль.

- Ох, тогда скорее пошли туда. - Хайана силком попыталась, стащила Хэна с сиденья.

- Куда?

- Туда, я хочу кое-что сделать с тобой!

- Что?

Когда Ли Хэн поднялся со своего места, Хайана победоносно улыбнулась своей оппонентке. Она повела Хэна на школьный стадион, на котором разыгрывалось множество соревнований.

Видимо все это освещалось по телевиденью, поэтому им пришлось пробиваться мимо кучи операторов и учеников, прыгающих и двигающихся в хаотичном порядке.

Хайана привела брата к одному из самых простых соревнований. В нем двое участников связывали одну из ног с друг другом и бежали до финишной прямой.

- Зачем мы тут?

- Ты и я должны бежать вместе. Я очень хочу попробовать с тобой трехногие гонки.

- Но почему я? Сделай это с друзьями?

- Я могу это сделать только с тобой! Я уже сказала всем друзьям, что буду бежать с братом. Сделай это для меня.

Хэн вздрогнул, но не смог отказать сестре.

- Надеюсь, это не будет транслироваться по телевидению. - Хэн взглянул на камеры с кажущимся бесстрашием. Даже если они снимали везде, не каждый момент будет показан по телевиденью. Только самые эпичные неудачи или победы шли в эфир.

Во всяком случае, средства массовой информации, передающие школьный фестиваль, фактически снимали до ночи,

пока все звезды, пришедшие на праздник, не попытают свое счастье. Знаменитости, проходящие препятствия, были чрезвычайно популярны среди зрителей.

Хэн морально готовился к предстоящему соревнованию.

Сексуальная женщина организатор в мини юбке записывала участвующие команды.

- "Вздох". Мы будем участвовать.

- Участие стоит 10 долларов.

Хэн вздрогнул и неохотно достал деньги из кармана. Даже для фестиваля, цена была высокой. Он чувствовал себя обманутым мошенниками.

'Сегодня я буду, есть шпинат и соевый соус.'

Конечно, для сестры и бабушки, он стряпал другие вкусные блюда, также оставалась маленькая надежда, что сестра наестся на фестивале и вернется домой сытой.

- Так, будьте готовы... Марш!

Двенадцать пар устремилась вперед.

На звук выстрела Хэн с сестрой побежали. Так как это был трехногий бег, они запутались в ногах и начали тормозить друг друга. К тому времени как завершилась треть трассы, они оказались одними из самых медленных участников.

- Брат старайся!

- Я стараюсь изо всех сил.

- Нет, ты можешь лучше!

- Да, да.

Поскольку его вынудили участвовать, он не воспринимал соревнование всерьез. Посмотрев на команду, опередившую их, он спросил:

- Что такого хорошего в игре? Почему все так стремятся вперед?

- Ты не знаешь? Первое место получает в подарок торговую карту с деньгами.

- Нн-а сколько?

- 100 долларов.

Движения Ли Хэна внезапно изменились. Он схватил свою сестру, и начал спринт. Скорость их бега невероятно увеличилась.

Идеальная мотивация!

Данное соревнование требует совместной работы. Хэн и Хайана преодолели все препятствия с невероятной скоростью, минули всех конкурентов и заняли первое место.

- Поздравляю вас с победой!

Они выиграли 100 долларов на подарочной карте. Если он продаст ее в интернете, он сможет получить значительную часть ее стоимости.

К сожалению, участвовать в одном и том же соревновании победителям запрещалось. Правила не давали жадным людям разойтись в азарте.

Хэн стал быстро искать другие игры, где можно было получить денежные приз. Его глаза горели, и в них не осталось и крупицы прошлой скуки.

- Может, попробуем еще и это? - Он показал на множество объектов установленных на середине поля.

Соревнование называлось 'Спасение принцессы'. Оно состояло из трех частей: сначала вы должны были пересечь бревно, после чего поразить около пятидесяти шаров наполненных водой и наконец, подняться на стену с помощью веревки. Нужно было преодолеть все три части и спасти принцессу из тюрьмы. Конечно, принцесса была одним из участников. В случае Хэна это была Хайан.

- Это выглядит довольно трудно, ты справишься? Может не надо, а то еще упадешь с бревна в воду и простудишься, Хэн?

Беспокойными глазами она смотрела на него. Препятствия выглядели сложными, и уже множество людей упало с бревна в воду. Многие люди толпились вокруг арены и аплодировали победам и неудачам участников. Большинство камер было сосредоточено на принцессах, с волнением следящих за своими спасителями.

- Не беспокойся. Просто верь в меня.

Это было соревнование с призом, зависящим от ваших результатов. Самый быстрый получал 3 тысячи долларов и подарочную карту на 2 тысячи. Призы были столь высоки из-за телекомпании, вложившей многое в это мероприятие.

Хэн зарегистрировался, заплатив 20 долларов.

Ему пришлось довольно долго ждать, так как соревнование собрало множество претендентов. Из них более 95% не смогли спасти свою принцессу. Но даже если вы спасли ее, выигрыш зависел от времени и мало кто имел шансы на победу.

Его очередь настала спустя примерно час ожидания. Когда все остальные события фестиваля закончились.

- Хэн, пожалуйста, будь осторожен, не навреди себе...

- Хорошо. Ты не волнуйся и просто подожди немного. Я быстро спасу тебя.

Хайана пошла в тюрьму. Вскоре множество подруг окружило ее, обсуждая шансы ее брата.

- Это наверно твой старший брат, о котором ты всегда говорила?

- Да. Правда, он красивый?

- Ну..., он обычный. - Не скрывая разочарования, говорили

подруги. Приукрашенные рассказы Хайан о ее брате, были далеки от его реального внешнего вида.

- Я действительно не понимаю, чем твой брат так хорош, что ты отвергла предложения всех парней в школе.

- Да. Мир велик, и есть люди получше твоего брата, - вторила другая.

- Вы его не знаете.

Ли Хэн стоял на стартовой позиции. Две знаменитости с телевидения, мужчина и женщина, подошли к нему и протянули микрофон. Оба они были красивыми, что в общем Хэн и ожидал от знаменитостей.

Мужчина спросил:

- Почему вы решили принять участие в соревновании?

- Чтобы спасти мою единственную любимую сестренку, - кратко ответил Хэн. Пока он не откроет клетку, она будет двигаться в сторону воды, и в конце концов Хайан упадет в воду.

Второй вопрос задала женщина:

- Отлично. Вы пришли для спасения своей сестры. Насколько мне известно, твоя сестра одна из самых красивых учениц в школе. Более того, она идол! Будет интересно посмотреть, упадет ли красота в воду или ее спасет герой. Но я думаю, что толпа предпочтет посмотреть все же на ее падение в воду. Прежде чем начать, ваша резолюция?

- Я буду стараться изо всех сил.

Хэн чувствовал, что другие слова не нужны. Он будет стараться, стараться изо всех сил, и победит любой ценой. Он спасет сестру и выиграет призы.

Прозвучал стартовый выстрел и Хэн устремился вперед на инстинктах животного. Он преодолел несколько препятствий, которые были сделаны больше для декораций и прибыл к первому серьезному испытанию.

Это было длинное бревно, вокруг которого плескалась вода. Школьницы с водометами стояли по его периметру.

Мужчина, ведущий быстро говорил на камеру:

- Претендент в настоящее время дошел до первого серьезного испытания. Я верю, что он достаточно быстрый, чтобы придти первым. Но если он будет спешить, вероятность падения в воду сильно возрастет. Если он упадет, произойдет автоматическая дисквалификация. Все движения должны быть предельно точны.

Хэн не слышал ни слов ведущего, ни криков толпы. Даже если бы он и мог, они все равно для него были бы не более чем писком мыши.

'Это игра на скорость. Я не должен опоздать.' - Глаза Хэна мельком осмотрели препятствие, и он ловко спрыгнув на бревно,

устремился вперед.

Его бедра, с сильными мышцами, защитили тело от тряски. Уверенно балансируя, он побежал по плоской поверхности бревна. Его тело было легким, а ноги шагали с грацией мастера боевых искусств.

- Огонь!

Школьницы открыли огонь из водометов, большинство из них промахнулось, так как скорость Хэна была настолько высока, что они не успевали попасть. Хэн преодолел бревно со скоростью света и приближался к следующему препятствию.

- Э-т-то потрясающе. Впервые кто-то проходить данное препятствие настолько быстро. Скорость данного участника, невероятна! Как вы думаете госпожа Хау? Ах, вы сосредоточены на испытании.

Джен Хау была восходящей звездой, ставшей очень популярной в последнее время. Обычно, ее можно было увидеть только в кино или рекламе. Здесь же она была, так как тоже окончила данную школу.

Джен Хау смотрела на Ли Хэна, как олень на фары.

Шары с водой выпускались из установок как снаряды из пушек. Хэн стоял у стены среднего размера. Он должен был взорвать 50 наполненных водой шаров.

Прошлые игроки делали это примерно после трети выпущенных шаров, а это около 150 штук. Около половины претендентов проваливали соревнование на первом этапе, вторая половина на втором.

В этом испытании вы подвергались риску избиения шарами с водой. Множество игроков попадало в глупые ситуации, пытаясь разбить летящие в них шары. Все это гарантировало большое количество зрителей.

Снаряды с водой взрывались вокруг Хэна. Вода распылялась во все стороны, и Хэн был с головы до ног мокрым. Его руки со скоростью молний разбивали шары друг за другом. Люди, которые попытались пройти данное испытание понимали насколько это трудно сделать. Даже при довольно большом размере снарядов, требовалась большая концентрация для попаданий.

Машина выпускала шары с разной траекторией. Некоторые летели, высоко, другие низко. Даже если вы разбивали шар с водой, брызги попадали в глаза и игрок начинал паниковать.

Все становилось еще сложнее, когда машина переходила в режим 'безумия'. Но Хэн мог найти порядок в хаосе, все его чувства обострились.

Когда он разбивал насколько шаров, он переносил вес тела на

переднюю ногу. Все было сбалансировано, для того чтобы делать быстрые и точные удары. Его руки и ноги двигались плавно, сродни воде. Он не терял равновесия и не паниковал.

Он сделал тройной удар в воздухе, и каждый достиг своей цели, прежде чем он приземлился на землю. Его движения напоминали танец. Он разбил все шары с водой, не пропустив ни одного.

Ведущие и толпа была в восторге.

- Боже мой, о Боже мой....

- Этого не может быть....

- Кто этот человек?

Съемочная группа всецело была занята съемкой претендента, ведущий смотрел с открытым от шока ртом, позабыв о комментариях.

После того как Хэн разбил 50 шаров с водой быстрее чем кто-либо другой, он перешел к следующему заданию.

Задача состояла в том, чтобы подняться на 3х метровый валун, олицетворяющий стену и перебраться на другую сторону. По бокам были сделаны вставки для безопасности. В центре болталась веревка.

'Вроде он не слишком высокий..,' - Хэн взобрался на стену, не снижая своей скорости.

- Аххххх!

Даже если стена была фальшивой, люди кричали в страхе, видя его безрассудство. Казалось, он не собирался хватать веревку. Добежав до стены, Хэн бросился вверх. Он оттолкнулся от вставок, сделанных для безопасности и начал подниматься вверх. В самой высокой точке стены он элегантно перескочил на другую сторону и приземлился на землю.

Хэн наконец мог видеть его маленькую сестренку заточенную в клетку в конце игры.

- Я пришел, чтобы спасти тебя, как и обещал. Я немного опоздал, да?

Хэн открыл дверь клетки.

Школьный фестиваль завершился большим успехом, в связи с знаменитостями которые прибыли на праздник, арена с соревнованием была окружена людьми. Ли Хэн был очень рад, что пришел на фестиваль.

Он выиграл 3 тысячи долларов и еще две на подарочной карте торгового центра. Он шел домой быстро, взволнованный неожиданной выигранными 5 тысячами долларов.

'Если обменять подарочные карты на деньги, он сможет сэкономить на оплате университета Хайан. Но так как деньги добыты в качестве приза, надо бы купить новую одежду бабушке и

Хайан. Торговый центр слишком задирает цены, поэтому все же стоит купить их на рынке....'

От размышлений его отвлекла Хайана, тянувшая его за рубашку.

- Брат.

- Хм?

- Мои ноги болят.

- Правда?

Должно быть, это было утомительно для нее, все время следовать за братом пока тот бегал и искал соревнования, на которых можно было что-то выиграть. Хэн тянул сестру за собой от соревнования к соревнованию, не давая даже секунды для отдыха.

- Возможно, стоит взять такси?

Выкидывать деньги на такси! Он знал, что придется платить выше базового тарифа, так как они были примерно на 5 улиц вдали от дома. Хэн никогда не ездил на автобусе, в школу всегда ходил пешком. Но сейчас он был так счастлив, что готов взять такси на один раз.

Конечно, толика дрожи присутствовала. Он ехал в такси два раза в жизни, и чувствовал, что это была бессмысленная трата денег и времени.

Хайан покачала головой:

- Нет, мы не так далеко от дома, все хорошо.

- Тогда может, хочешь отдохнуть? Я куплю тебе выпить. Ты можешь попить кофе, для остального ты слишком юна...

Хайан высунула язык:

- Пфф, я уже взрослая.

- На мой взгляд, ты все еще ребенок.

- Ладно, в любом случае, ты еще не обедал. Давай поспешим домой.

- Это ... не так. Я ел то тут, то там на фестивале.

- Лжец. Я знаю, что ты не тот человек, кто купит себе готовые продукты.

Не существовало никого , кто зал Ли Хэна лучше чем его сестра. Его скромность никогда не позволит ему купить продукты и переплатить, даже на празднике.

- Так что же нам делать? Хочешь поиграть в скачки? - Он сказал это в качестве шутки, но Хайана улыбнулась:

- Ты читаешь мои мысли!

- Э-э-э.... на самом деле? Люди будут смотреть.

- Все нормально. Присядь и дай мне забраться. Мои ноги болят.

У Хэна не было другого выбора, кроме как позволить ей

взобраться на спину.

'Это было так давно. Время, когда он давал Хайан кататься на себе.'

Когда родители умерли, Хайан ходила во 2й класс. Хэн носил ее на себе плачущую в школу. Он делал это в течение года.

После смерти родителей, им нужно было погасить долг, поэтому они были вынуждены продать свой дом и перемещаться с одного места в другое.

Потом Хайан начала ходить в школу сама, как хорошая девочка и не было никаких причин, катать ее на себе. Все это подняло ностальгические воспоминания.

Люди хихикали, смотря на них, а Хэн нес крепко прижавшуюся к нему сестренку.

- Я не слишком тяжела для тебя?

- Нет, тебе надо больше есть.

Ее тело было довольно тощим для ее роста. Для Хэна покрытого канатами мышц, после тренировок у мастера, она была не тяжелей перышка.

Хайан с любопытством спросила:

- Будешь ли ты давать мне кататься на тебе, если я растолстею как свинья?

- Конечно, я бы таскал тебя, даже если бы ты была размером с бегемота.

- Ты всегда уделяешь мне так много внимания, что я должна сделать, чтоб отплатить тебе?

- То, что ты хочешь... Просто расти быстрее и выйди замуж.

- Я найду человека, который богат и скоро умрет, поэтому я смогу отплатить все, что ты с бабушкой для меня сделал.

- Даже если это шутка не говори таких вещей. Найди человека, который сделает тебя счастливой. Я буду жить с бабушкой, так что не беспокойся о нас, живи своей жизнью и делай что хочешь.

Фестиваль на телевиденье, получил в 10 раз больше зрителей, чем обычно.

Человек, который победил в соревновании принцесс, прошел его за рекордные сроки! Бревно не остановило его. Он совершил невероятное в испытании с шарами, показав превосходное владение боевыми искусствами и навыками концентрации.

Зрители приветствовали Ли Хэна.

Он завершил подъем на стене с веревкой с непринужденностью, используя гибкость своего тела.

Хотя Ли Хэн был в соревновании всего 1 - 2 минуты, эффект был умопомрачительным. Клип с испытанием разошелся через интернет по всему миру.

И он получил прозвище:
Рыцарь принцессы!

Глава 10. Горы барахла.

Виид завершил охоту, добыл чашу и поэтому вернулся назад. Чайка лежал на земле, среди трав, где он его и оставил.

- О, вы вернулись? Задание? Добыли сокровище Фрэи? - дрожащим голосом спросил он.

- Да, вот оно.

Виид вынул чашу и протянул ее Чайке.

- Этот священный предмет должен быть возвращен в Орден Фреи. Честно говоря, я не ожидал, что вы вернетесь, поэтому хочу сказать, что вы проделали огромную работу!

Задание завершено - украденное сокровище Фреи.

Во времена хаоса, до того как Орден Фреи потерял доверие. Множество талантливых людей - священников и паладинов, отправилось за потерянным сокровищем. Все они потерпели поражение, и задание не было завершено.

- Известность повысилась на 200.

- Уровень увеличен.

- Уровень увеличен.

Да, задание Ордена действительно неплохо оплачивалось. Виид получил два уровня и 200 известности. Но Чайка не взял кубок.

- Прошу прощения, не могли бы вы вернуть кубок вместо меня?

- Я?

- Да, я плохо себя чувствую. А в пути, ходят слухи, высока вероятность нападения темных сил.

- Темные силы....

- Это только слух. Я не слишком уверен в его правдивости, но говорят, что кто-то из армии нежити выжил, возможно, даже сам Бэрекен. Армия мертвых восстанавливает свои силы. Правда никто не знает ее местоположение и размеры. Я абсолютно уверен, что в каждом слухе есть доля правды, поэтому и хочу, чтобы именно вы возвратили чашу Ордену Фреи.

Дзынк!

Доставка сокровища Фреи.

Чайка плохо себя чувствует. Нужно подготовиться к войне с армией нежити, которая по слухам набирает силы. Только тот, кому доверяет Чайка, может получить это задание. Доставьте чашу в свободный город, в котором расположен орден Фреи.

Трудность: С. Награда: Неизвестна. Ограничения: Задание должно быть выполнено в течение трех месяцев.

Квест на поиск, в котором нужно доставить Грааль Элены в орден Фреи.

- Это, возможно, очень важное задание для всего континента. Отказался бы только глупец. Как только я смогу, я возвращу сокровище Фреи назад в орден.

Вы приняли задание.

- Благодарю вас. - Чайка затрепетал крыльями в знак признательности. Он был рад. Даже после полученных ран, весь в бинтах он выглядел добрым и красивым авиаком.

Виид посмотрел на его радостное лицо, после чего оглядел окружающую местность. Состояние Чайки немного улучшилось, после действия лечебных компрессов.

'Дзынк!' - в голове Виида мелькнула гениальная идея. Его инстинкты вступили в игру.

- Чайка, я слышал, что вы лучший сборщик трав в Лавиасе.

- Правда? О, я не хотел бы хвастаться, но да, никто не может сравниться со мною в сборе трав. - Его ноги сделали воображаемое па, в знак того, что он говорит правду.

- Я хотел бы научиться различать травы.

- Хм... Вы хотите изучить травяной сбор?

- Да, я хочу изучить все, что поможет мне в путешествии. Каждый учитель должен иметь ученика, который продолжит его дело.

- Это - довольно непростое занятие. Согласно требованиям, нужно обладать особой чувствительностью к миру, но на самом деле это не самое главное. Корни в земле обнаружить очень непросто....

- Новый навык: Вы изучили 'Сбор трав'.

* * *

Виид закончил охоту в катакомбах и решил вернуть Грааль Элены в Орден Фреи. Еще оставались руины Барлога и пещера Маргрес, но не мог пойти туда в одиночку. Самыми слабыми монстрами там были Рыцари смерти, остальные же имели 400 или более уровень.

Насколько бы умелым Виид не был, он не мог сражаться там в одиночку. Даже скрываясь по ночам и ожидая удачного момента для нападения, ему там ловить, было нечего.

Поэтому Виид вернулся в Лавиас, планируя отъезд и докупая недостающие вещи. Виид вошел в продуктовую лавку.

- О, человеческий путешественник. Заходи! - Знакомое 'амнезийное' лицо авиака смотрело с интересом на 'незнакомого' покупателя.

- 200 перьев легкости и 1000 небесных фруктов, пожалуйста.

Владелец магазина был удивлен:

- Гм. Вы уверены в количестве? Сумма выходит значительная...

Попасть в Лавиас было непросто и дорого. Магазины оружия и брони продавали невысокого качества вещи, поэтому покупать и перепродавать их, не было смысла. Зато даже простые продукты могли быть проданы в крепости Сераборг в несколько раз дороже, чем они стояли в Лавиасе.

Но в продуктовом магазине был товар, которого не было в других городах королевства. Перья легкости и небесные фрукты.

Перо легкости.

Прочность: 1.
Количество применений: 1.
Делает тело легким как перышко и позволяет приземляться с большой высоты без всяких последствий.
Цена: 50 серебра.

Небесный фрукт.

Срок годности 6 месяцев со дня сбора урожая.

Сладчайшие плоды в королевстве. Вкусивший их получит значительную прибавку к интеллекту и удачи.

Цена: 15 серебра.

- Такс... ладно, цена - 250 золота, но за столь большую партию товара и вашу известность, я сделаю вам скидку. Получается 235 золотых.

Известность!

Благодаря путешествию по подземельям Лавиаса, Виид составил карту местности значительной части окрестностей и увеличил свою известность до 1200. Поэтому отношение владельца магазина к нему изменилось.

- Может что-то еще нужно?

- У вас есть яйца Джойнк?

- Яйца? Зачем вам они?

Яйца птенцов хранились в специальных местах. Их хотя яиц было много, их все же оберегали и отдавали на сохранение только проверенным авиакам. Если какое семейство хотело воспитать птенца, нужно было обратиться к таким хранителям и заплатить символическую цену. После, в течение 10 лет формировалась индивидуальность птенца, а в течение 30 лет - интеллект.

- Я люблю природу и хотел присоединиться к благородным семействам. Пусть я и непосвященный, но если у меня есть шанс, я хочу стать отцом.

- Правда! Для такой цели я могу получить несколько яиц. Сколько вам нужно?

- Десять, нет 300, если... это возможно?

- Я надеюсь, у вас хватит выдержки, чтобы воспитать столько детей, вы должны уплатить 100 серебряных.

- Не могли бы вы снизить цену немного?

- Ну... я снижу цену до 95.

Так Виид получил 300 яиц Джойнк. И он чувствовал себя голодным, только рассматривая их. Конечно, он не собирался тратить силы на выращивания птенцов, он просто воспользовался шансом, чтобы их получить. Однако он получил еще в награду и хорошее отношение с семейными парами. В конце концов, он не выдержал и испек несколько яиц. Они просто таяли во рту!

Его здоровье и манна повысились на 500, а навык приготовления пищи увеличился на 2%.

В городе оставалось только одно место, где он хотел испытать свои силы: Тренировочный центр для новичков.

Нерешенное дело лежало у него на душе. Он потерпел неудачу и не мог уехать, не попробовав второй раз. Не преуспев.

'Рано или поздно успех придет, главное идти.'

Виид прошел через дверь учебного центра.

- Здравствуйте! - Виид поздоровался с крепкого вида авиаком стоящим в центре помещения.

Инструктор повернулся к Вииду и торжественно сказал:

- А вы намного сильней, чем мне показалось в нашу первую встречу. Ведь вы могли умереть. И все равно хотите пройти испытание еще раз?

- Да.

Виид был полностью готов к предстоящему испытанию. Инструктор провел его к темному провалу входа. Полная темнота, все зависит от слаженной работы тела. Единственный способ выжить использовать все свои навыки.

- На этот раз я пройду, сегодня нет места неудаче. И когда закончатся все испытания, я позову вас.

- Хм, я скажу вам, можно ли вам выйти.

- Не проспите, будьте внимательным. - Сказал Виид и отправился в сторону входа.

Темнота приближалась и вот, после пары шагов, он оказался внутри.

Дзынк!

Виид услышал звук летящего оружия. Он уклонился и с разворота ударил владельца оружия.

Банг!

Отзвук удара метала об землю и отдача после удара в руке.

Бой с невидимыми противниками начался.

Он не знал, сколько их, враги обходили со всех сторон. Они были невидимы, но их тела и оружие производили звуки трения при соприкосновении с воздухом.

Уровень Виида был выше, чем при первой попытке, но и противник тоже стал сильней. Его шанс в их количестве. Он должен был вести бой постоянно, без остановок, так чтобы они мешали друг другу. Пригнуться. Увернуться. Повернуться. Мышцы работали без остановок. После движения рук в бой сразу вступали ноги, без остановок, без передышек, иначе поражение.

Страх перед невидимым врагом усилил его реакцию и чувства.

Увернуться и нанести удар в ответ.

Оружие, пронесшееся рядом, обдало воздухом его горло. Движения противников изменились.

'Они стали менять тактику? Менять движения.'

Виид чувствовал, как в каком-то замысле противники перемещаются вокруг.

'Вода. Я должен стать потоком воды...'

Виид перетек с предполагаемого места атаки. Он поймал, осознал рисунок противника, его ритм. Казалось, сила зародилась в его груди, сила способная сокрушать горы.

Кха-а-а-йааа! Вуууаааа!

Теперь он не боялся невидимого противника, сколько бы их не было. Они больше не представляли угрозы.

Меньше чем за 30 минут, все 100 противников были выведены из строя.

'Хоок.'

После победы над последним противником, Виид исчерпал себя. Усталость, накопившаяся в его теле, пригвоздила его к полу. Дыхание с трудом продвигало воздух в его тело, очень хотелось есть. Свет осветил окружающую темноту, шаги преподавателя отразились от стен пещеры. Инструктор не скрывал своего удивления, рассматривая тут и там раскиданные останки механизмов.

- Невероятно. Вы - первый человек, который успешно прошел испытание.

Преподаватель протянул крыло, помогая подняться человеку. Виид, чуть не поскользнулся, но в последний момент удержался на ногах.

- Я прошел испытание?

- Определенно!

- А сколько всего людей прошло через учебный центр?

- Сложно сказать, со всего континента примерно 400 человек.

Приблизительно 3800 человек прошло центр начальной подготовки в крепости Сераборг, избивая чучело в тренировочных зале. Но монотонное избиение чучела - только начальная подготовка, позволяющая немного повысить характеристики, да и то не всем, а только людям понявшим это.

Тут же ставки намного выше, во время прохождения испытания вы можете погибнуть, но и соответственно награда должна быть выше.

- В тебе есть дух бойца. Желаешь ли ты бросить все свои дела и приступить к обучению? Я могу научиться тебя. Сделать твои руки и ноги столь же сильными, как и любое другое оружие. Воспитать в тебе истинного воина.

Тринг!

- Вам доступна скрытая профессия - Мугинуэ, мастер оружия. Профессия позволяет развить огромную силу и овладеть абсолютно любым видом оружия.

Вы хотите изменить профессию? Прежняя профессия - Легендарный лунный скульптор будет автоматически потеряна.

'Боевое искусство, доступное только прошедшему тренировочный учебный центр. Приняв профессию, вы станете мастером оружия. Вы сможете наносить удары на большее расстояние, в частности удары верхом. Если вам понадобится большая разрушительная сила, вы всегда можете переключиться на топор, главное преимущество профессии заключается в возможности менять оружие прямо во время битвы. Урон от любого оружия будет повышен, по сравнению с другими профессиями. Данная профессия одно из вознаграждений тем, кто прошел испытания в учебном центре.'

'Но....' - Виид даже не взволновался. Его профессия Легендарного лунного скульптора, была получена, конечно, не преднамеренно и принесла ему множество неудобств. Но, уже достигнув кое-каких успехов в ней, он начал чувствовать выгоды. И теперь было трудно сказать, насколько сильнее и была ли сильнее предложенная ему профессия.

'Моя профессия меня всем устраивает.'

- Вы отказались от профессии.

Инструктор с удивлением смотрел на Виида:

- Ты отказался, но все же я не могу не дать компенсацию за пройденное тобою испытание.

- Сила увеличилась на 50.

Инструктор продолжил:

- Ты можешь изучить новое умение. Если конечно твоих характеристик хватит для изучения.

Виид, не обдумывал:

- Что необходимо?

'Интересно, что за умение? Он владеет имперской техникой бесформенного меча, но для ее использования нужно какое-то пространство.

Может умение для дальнего боя? Ему бы оно не помешало.

Волшебство. Нет, точно не оно для изучения магии нужно было обладать характеристикой в 300 интеллекта.

Возможно магия паладинов? Для нее требования поменьше.'

Виид стоял и ждал, что же ответит ему инструктор.

- То, что у вас нет. Мне придется создать новую характеристику! Преподаватель стоял в центре и почему-то, глядя на него, Виид вспомнил свое путешествие по Лавиасу. Дайан была там, хоть и не в большом промежутке. Она походила на бога, который заставлял его дышать. Он вспоминал, как они охотились на скелетов рыцарей, скелетов солдат и других монстров, вместе. Они обязательно должны встретиться снова, он не сказал ей 'прощай', и его чувства к ней все еще горели в его сердце.

- Оу..... - Звук начал исходить изо рта Виида. Нарастая, он отражался от стен пещеры, становясь все громче и громче.

- Ууу-а-а-а-а! - Воспоминания. Чувства к Дайни. Они накопились и вышли из него в едином эмоциональном крике. Виид кричал, пока в легких не осталось воздуха.

Тринк!

- Новое умение: Вы изучили Вопль.

Без использования силы вы можете влиять на окружающих.

Эффект: Увеличивает армейскую мораль на 200%. Прекращает беспорядки в отряде или армии. Временно поднимает лидерство.

- Характеристика - харизма, создана.

* * *

Селение выросло после того как были побеждены ящеры. Символом красоты и богатства была статуя Фреи.

Дворяне и торговцы, отправляющиеся в путешествия в другие города, обязательно посещали статую, чтобы получить благословение.

- Это сродни второму пришествию богини Фреи, - говорили они, читая священные надписи на постаменте.

Статуя была сосредоточием красоты. Естественно, ночью ее окружало множество людей. И у всех них мелькала мысль о красоте Фреи. И казалось, город должен был быстро развиваться при таком наплыве людей. Но этого не случилось из-за землетрясений.

Неудивительно, что короли, дворяне и богатые торговцы обходили селение стороной и соответственно общество туда тоже не рвалось.

Но городок развивался, в основном из-за постоянно увеличивающегося количества игроков. Люди, охотившиеся в Капитолии королевства, все прибывали. Вместо того чтобы искать новые места охоты в других землях они искали подземелья в ближайших окрестностях города.

Этот ажиотаж был вызван статуей Фреи. Благодаря воздействию священной статуи, скорость восстановления маны и здоровья увеличивалась на 15%. Полезнейший для игроков баф.

- Вы видели статую богини?

- Интересно, кто ее сделал?

Среди людей восхищающихся статуей ходил слух, что какай-то таинственный скульптор, создал ее! Виид стал знаменитостью еще раз, правда, теперь это произошло из-за его работы - статуи богини Фреи, женщины. Ее улыбка ясна и чиста словно роса.

Мужчины были очарованы ею и обязательно посещали ее перед предстоящими битвами.

Население города росло, подземелья вокруг были переполнены игроками. Место вокруг статуи было заполнено торговцами, кричащими о своих предложениях.

- Оружие! Продаю оружие из крепости Серабург. Доставка бесплатно в цену не включена.

- Покупаю вещи, на 10% дороже, чем можно продать в любом другом месте.

В дополнение к торговцам статую облепили самые разные путешественники-игроки.

- Ищу людей, 100+ уровня, для охоты на оборотней. Убийцам особенно рады!

- Ищу группу для охоты в царской долине. Я хиллер 120-го уровня.

- Вступлю в группу для охоты недалеко от города. Я бард, играю прекрасные песни, которые увеличат ваши характеристики.

В общем, была суета и галдеж торгового центра города. Но тут тишина накрыла всю площадь. Все умолкли. А началось все с торговца Манауэ.

Это был торговец 70-го уровня. В общем, новичок, главной прибылью которого была перепродажа товара за счет транспортировки. В крепости Серабург он закупал уйму товара в надежде перепродать ее нуждающимся в соседних поселениях. Было много людей и игроков, желающих купить материалы которые были только в городе, но до которого вследствие тех или иных причин было невыгодно добираться. И закономерно возникали посредники, такие как Манауэ.

Так он зарабатывал пусть и небольшие, но стабильные деньги. Мечтая о богатстве и безопасных дорогах внутри королевства.

И вот Манауэ сидел на телеге полной товара и осматривал округу. Что-то привлекло его внимание.

Что-то падало с неба.

- Мм...мм, это...

Форма походила на человека.

- Небо, он падает с неба! - Манауэ кричал, указывая рукой в небеса.

- Что за бред, - говорили люди, но в большинстве из любопытства все же смотрели наверх.

А там действительно падал человек, с 9 сумками на теле.

Люди закричали! Смотря как с огромной скорость приближается смерть к человеку!

- Черт, ааааа!

- Бежим!

Предполагаемое место падения быстро очистилось от людей.

Виид же ничего этого не слышал, звук гудящего ветра забивал его уши. Если бы вы упали с такой высоты, от вас не осталось бы ничего. Вы стали бы лепешкой, лишь очертаниями напоминающей человека.

Виид щурился в надежде что-то рассмотреть на земле. Город рос, и ему становилось все проще ориентироваться в своем местоположении.

- Так, надо немного вправо... - У него не сразу получилось правильно управлять телом в воздухе, но к концу полета он уже освоился.

- Аааа!

- Двигайтесь, подвиньтесь! - Люди, собравшиеся на площади, столпились, наблюдая необычное зрелище. Торговля остановилась и возможно даже прекратиться после падения.

'Кто захочет торговать в таком месте?'

Виид же ничего этого не знал. Все последнее время он охотился в Лавиасе и поэтому ничего не знал о развитии когда-то посещенной им деревни.

На расстоянии примерно в 50 метров он использовал перо легкости. Сопротивление ветра сразу уменьшилось скорость падения его тела. В обычной ситуации вы могли спокойно приземлиться, но из-за груза с товаром расположенного в 9 сумках, Виид пробил землю на 10 сантиметров вглубь.

- ....

- Черт возьми! Кто этот парень?

- Волшебник? - кричали люди на площади, указывая пальцем в Виида.

Это было самое правдоподобное объяснение, так как только волшебники могли нарушать законы мира.

Однако, воспользоваться волшебством мог только высокоуровневый игрок. Адепты, должны были развить в себе силу и достигнуть 300 уровня. Только высокоуровневый игрок может в Королевской дороге творить 'чудеса'.

Падение с неба однозначно указывало на волшебника высокого уровня. Людям, казалось, что человек выглядит очень необычно, это привлекло к нему еще большее внимание.

Виид стоял в центре площади, рассматривая толпу. В этот момент более сотни игроков наблюдало за ним.

Виид огляделся вокруг и увидел Манауэ скрывающегося за статуей Фреи и поэтому выделяющимся в толпе людей.

- Эй, вы, - указал он рукой в Манауэ.

- Да? Да.

Виид сказал как можно мягче:

- Вы похожи на торговца. Вы покупаете вещи?

- Да, конечно! - Он кивнул и вышел из-за статуи богини. Все его мысли выветрились из головы.

Главный бизнес для него была продажа товара.

Хорошие городские торговцы использовали свои навыки для того чтобы подешевле купить и подороже перепродать товар в лавках. Их способности позволяли снизить цену в лавках и в тоже время на тот же товар при продаже в другом месте цену повысить.

Посредством торговли они копили опыт и поднимали свой уровень.

Виид проследив все маневры торговца, поинтересовался:

- Сколько денег вы прибавляете к цене на продажу?

- Я смогу поднять стандартную цену от 15% до 120%. Если торговля идет на количестве (обороте), то обычно на 18%, за каждую сделку 2% мои.

Виид огляделся вокруг. Было бы неплохо проконсультироваться с другими торговцами, чтобы получить наилучшую цену, но он не видел, к кому можно было еще обратиться.

Цены были довольно неплохи, да и изменялись они в зависимости от торговых навыков. Умение Манауэ должно было ему подойти.

Виид дал согласие на сделку.

- Вы осуществите торговлю, я подготовлю товар, минутку.

Открытый рот Манауэ казалось, распахнулся еще больше.

'Этот человек мой куш.'

Сложно было сказать, сколько и какой товар в сумках у человека. Но каждый торговец стремился оперировать как можно большим разнообразием, чтобы повысить уровень побыстрее.

- Пожалуйста, что бы у вас не было там. Я готов все продать в магазины, которые согласятся принять товар.

- Правда? - проворчал Виид и щелкнул, открывая первую сумку и вытряхивая все на землю.

Поток вещей устремился вниз: ржавое оружие скелетов, дырявая одежда всадников без головы, порошок от призраков, металлические печати, обрезки тканей и прочие вещи. Виид буквально вывали гору вещей.

- Боже мой! - Глаза Манауэ стали двойниками его рта.

- Как вы могли унести столько веса ... вы, что очистили все охотничьи области вокруг!

Было невозможно понять количество вещей в этой горе. Охотясь, каждый игрок собирал вещи, но такое количество было просто невообразимо.

Так как Лавиас редко посещали, и в секретной территории не было конкурентов, Виид имел высокий шанс выпадения вещей. Месяцами, охотясь на монстров, он собирал все выпавшие вещи и хранил их. Он мог бы продать все в Лавиасе, но тогда бы получил не слишком большую прибыль.

Выгоднее всего было продавать вещи через торговцев. Посредством их продаж вы извлекали намного большую прибыль, чем, если бы продавали все сами.

Больше!

Денег!

Это была единственная его слабость. Он провел месяцы, охотясь и собирая каждую вещь или кусочек выпавшей меди. Его сердце не позволяло бросить даже пылинку, из которой можно было бы сделать в дальнейшем деньги.

- Так много вещей... - глаза Манауэ дрожали, вот-вот готовясь расплакаться.

Он никогда в жизни не думал, что кто-то может принести столько товара для перепродажи.

- Вы все купите? - Спросил Виид не столько ради ответа, сколько посмотреть на решительность торговца.

- Оплачу все деньгами, - сказал Манауэ думая, что в кармане у него только 159 золотых и что ему делать, если денег не хватит.

- Ну, начинайте.

С разрешения Виида, Манауэ начал вычислять цену всех вещей распределяя их по категориям.

Виид внимательно следил за всеми действиями и подсчитывал свою прибыль.

1 золотой... 2 золотых... сумма повышалась быстро.

Уже по приблизительной оценке Манауэ насчитал больше чем 157 золотых. Рюкзак явно был непростым! Это наверняка один из волшебных рюкзаков позволяющих вместить в 10 раз больше вещей и уменьшить вес на треть.

- Так, ладно.... - Манауэ сложил отобранные им вещи в свою сумку.

Он одел лямки сумки и шатающейся походкой отправился в ближайшую лавку.

- Вам тяжело... - спросил Виид.

- Ничего, справлюсь.

Люди смотрели с жалостью на потуги торговца, в тоже время другие торговцы смотрели на него с завистью. Продажа такого большого количества вещей, наверняка подняло бы уровень.

Владелец лавки с улыбкой поприветствовал Манауэ и принялся подсчитывать выложенный товар.

- За столько товара я дам вам 169 золотых. Вы согласны с ценой?

- Да, спасибо вам, - ответил радостно торговец.

Посредством навыка торговли Манауэ продал товар за 169 золотых. Он получил два уровня и значительно повысил навыки торговли.

Когда вы продаете только один вид товара, вы получаете немного опыта и денег, однако, торгуя сразу несколькими видами, опыта и денег значительно больше.

Словно в мечте, навык торговли Манауэ увеличился с 5 до 6.

Радуясь, он помчался назад. Нужно обязательно оставить данные для связи волшебнику.

Виид так и стоял в центре площади.

- Спасибо вам, меня зовут Манауэ. Если в будущем вы захотите продать товар, пожалуйста, помните...

Виид, ничего не говоря, снова щелкнул застежкой на рюкзаке и вывалил еще одну часть вещей на землю.

- Да, да, да, - забормотал еле слышно торговец. Все его мысли были о девяти рюкзаках волшебника.

- Ох, как... не может быть! - а если все 9 рюкзаков забиты вещами под завязку?

Огромное количество вещей было продано!

Виид избавился от 8 рюкзаков, 6 из них было забито вещами, а два других - оружием.

Товара было продано более чем на 1000 золотых. Тысяча золотых только с вещей.

В рюкзаках оставались материалы и руды, падающие с Рыцарей смерти. 145 бронзы и 109 кусков железной руды. Они могут пригодиться для ремонта или в дальнейшем для навыка кузнеца.

- Пожалуйста, скажите: где вы добыли столько вещей? - спросил кто-то из толпы.

- Как вы спустились с неба, я не чувствовал никакой магии, - спросил другой.

- Подарите, пожалуйста, немного денег?

Пользователи стекались вокруг Виида, стремясь удовлетворить свои интересы. Но их растолкали солдаты, отправленные встретить высокоуровневого гостя.

- Сэр! - удивленно сказал один из них.

- Парни и вы тут....

Виид с улыбкой обнял Хосрама, Дэйла и Беккера.

- Свиделись.

Люди вокруг непонимающе смотрели на встречу. Видимо у человека упавшего с неба была огромная популярность среди нпц.

Виид в сопровождении солдат оглядел отстроенный город. В его воспоминаниях это были руины. Игроки же из королевства Розенхайм с радостью пользовались бонусами, идущими от статуи Фреи.

- Невероятно, все это воздействие статуи...

На постаменте была эпитафия, написанная Виидом. Всякий раз, когда он читал ее, сердце его беспокойно стучало.

Если Союн когда-нибудь узнает о ней, дело дойдет до поножовщины!

- Скорость восстановления здоровья и маны увеличена на

15% в течение дня, - прочел он свойство бафа.

Виид с интересом изучал город. Все это сделано благодаря Фреи. Солдаты тоже получали бонус и поэтому могли с большей эффективностью сражаться с монстрами окружающими окрестные земли.

Из-за любопытства множество игроков и нпц делали крюк, чтобы посетить статую и это еще больше увеличивало рост города.

- Скульптура. Просто невероятно, что все это сделала одна скульптура... - думал Виид, когда его глаза осматривали округу.

Торговец, с которым он торговал, подошел к нему:

- Хм... извините, не возражаете, если я поинтересуюсь вашими дальнейшими действиями?

Манауэ сорвал куш благодаря Виду. Он поднял 14 уровней и увеличил навык торговли на 3. Его настроении было просто великолепным.

Виид озадаченно посмотрел на него, но все же ответил откровенно:

- Я пересеку горы Баркху.

- Горы?

- Да. Это единственный способ добраться до города Свободы.

Виду надо было закончить задание по доставки чаши Фреи. Другие, возможно, отправились бы в крепость Серабург, оттуда в Королевство Брент и уже затем по прямой на юго-запад до города. На весь путь потребовалось бы как раз 3 месяца, но это был бы очень безопасное и скучное путешествие.

Виид решил пересечь горы Баркху. Горы, кишащие монстрами и сразу попасть в город Свободы.

'Наверняка у него есть секретное оружие или путь,' - подумал Манауэ.

- Правда. - Видя сомнение на его лице, сказал Виид.

Тогда Манауэ улыбнулся и сказал:

- Если я решу пойти, вы возьмете меня с собою? Не поймите меня превратно! Видя ваш товар, я понимаю, что вы сражались с монстрами высокого уровня. И я понимаю различие между нами. Как торговец в бою я слаб.

Чтобы избежать непонимания в будущем Манауэ рассказывал все заранее, торговец, по его мнению, один из слабейших боевых классов.

Виид не стал ему говорить, что его профессия скульптора немногим сильнее. В бою с монстрами он получал множество ранений, и ему было накладно следить за спутником.

- Если вы пойдете со мною вы не получите много опыта, - сказал он. - И травы для перевязки ран будут на вашем

обеспечении.

Виид назвал самую большую сумму, какую он мог предполагать ему потребуется истратить на травы во время пути. Он не собирался бесплатно обеспечивать торговцу переход через горы.

- Согласен.

- А какую прибыль вы ожидаете получить от этого перехода? - спросил он торговца.

- Вещи. Я присутствую на охоте и тут же скупаю у вас вещи. Согласитесь, что во время сражения иметь в рюкзаке много вещей не слишком удобно? Вам с ними будет сложно бороться, и вы не сможете действовать в полную силу.

Цель Манауэ были вещи. Конечно, находиться в группе с хорошим бойцом было тоже выгодно. Вещи с монстров 50 уровня давали неплохую прибыль, но вещи с монстров 200 уровня приносили намного больше барышей.

Вместо того чтобы ждать в городе, он мог бы активно скупать вещи в пути. И также покупать материалы в городах по пути и торговать в свое удовольствие.

В общем, для него это было выгодное мероприятие.

Вид задумался на мгновение:

' В пути он всегда мог проиграть, так или иначе. В Лавиасе множество раз его жизнь висела на волоске. А при смерти любой желающий мог забрать с мертвого тела вещи.'

В голове не возникло ни одной причины против путешествия вместе и он сказал:

- Хорошо! Идем вместе.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Книга 3

Хэн продолжает свое шествие по миру Королевской дороги. Теперь ему нужно пройти опасный путь чтобы дойти до ордена Фреи. Авторы перевода: Одинов Дмитрий и Ya Listok

Продолжение перевода серии, "Скульптор лунного света", популярного корейского писателя Nam Heesung. Серия пишется с 2007 года и насчитывает 30+ томов. Перевод ведется на некоммерческой основе, без знания корейского языка. Это осложняет работу и накладывает определенные ограничение на скорость, качество и точность перевода. Если бы не поддержка определенных людей, он возможно даже не состоялся. Не могу не отметить их тут.

Особая благодарность, за вклад в развитие проекта, объявялется: Diemon, MasterDemi, Ивану Лебедеву, Александру Васильеву , Славе Лайминен , Олегу Безгодову, Vial Shingetsu, Юле Ивановой, Екатерине Красичковой, Алексею Чухрай, Алексею Дормидонтову.

Большое вам спасибо и приятного чтения.

Глава 1. Профессия: Легендарный Лунный скульптор.

Городок Бэран был переполнен огромным количеством игроков.

- Уникальные скульптуры! Пирожки! Ремонт низкоуровневой брони, быстро и не дорого!

- Скульптуры, почем?

- 20 серебряных за штуку! Дорого? Также дорого, как и симпатично: посмотрите на них.

Женщины обступили игрока с ником Виид. Скульптуры, которые он делал одну за другой, казались живыми.

Большие каменные скульптуры намного сложнее продать, чем маленькие. При этом маленькие скульптуры можно вырезать симпатичными парами, и интерес к ним возрастет еще больше, особенно со стороны девушек.

Виид продавал скульптуры и одновременно готовил еду. Запах привлекал игроков, толпа же вокруг Виида привлекала еще большее число людей. Люди в очереди за скульптурами, вдыхая прекрасный запах тушеного мяса, не могли остаться безучастными.

- Что вы готовите?

- Яд? Вы пытаетесь сделать яд? Этот восхитительный аромат, идущий от блюда...

- Да, вы умрете дважды, когда вкусите кусочек деликатеса, который изменит ваше представление о еде! Попробуйте и насладитесь кусочком совершенства!

Рука Виида с ложкой так и мелькала, давая игрокам шанс испытать вкус тушеного мяса.

Прежде всего, запах! Восхитительный вкус блюда создавался благодаря чистейшей родниковой воде и диких съедобных трав, полезных для организма. Миг, когда игрок пробовал блюдо, был сродни вкусовому взрыву. Ни одна девушка попробовавшая кусочек блюда не осталась спокойной.

- Как вкусно! Могу я купить немного?

- Да! Мы тоже хотим купить две порции, сколько стоит?

- Всего лишь 15 серебряных.

- Но это дорого для одного блюда, или нет?

Игроки парни стояли с недовольными лицами. Цена в 15 серебряных была высока даже для хорошего блюда. Но именно в вопросе цены Виид не шел ни на какие-либо компромиссы.

- Поймите, я готовлю для того чтобы как можно больше людей ело полезную и вкусную пищу. После долгой дороги, вы особенно почувствуете это. Я кажется, слышу жалобы что блюдо дорого?

- Да, слишком дорого!

- Я хотел бы продать его подешевле, однако, стоимость ингредиентов почти 14 серебряных. Остальная цена это тот труд, который я вложил в развитие навыка кулинарии. Когда вы поймете это, вы согласитесь что цена на еду, которую я продаю, нисколько не завышена. "Хлюп". Я хочу готовить полезную и вкусную пищу, поэтому не могу использовать дешевые ингредиенты, которые подходят только для дешевой еды. А хорошие продукты стоят дорого! "Хлюп"

Виид плакал навзрыд, словно актер. Если бы его ударили и заставили истекать кровью, он бы не пролили и слезинки. Но это были инвестиции. Инвестиции, вложенные в ингредиенты которые ничего не стоили!

- Парень!

Слушавшая эту историю девушка плакала вместе с Виидом:

- Мы можем купить его еду! Давайте, не жмотничайте! Чтобы приготовить что-то вкусное, как говорила моя мама: "нужно вложить в это дело свое сердце". Приготовление вкусной еды занимает много времени и требует дорогих продуктов!

- Да, я согласен. Извини меня за мои резкие слова, готовь больше и продай еду ценящим людям.

Говорившая пара подошла и купила порцию на целых 20 серебряных. Никто больше не кричал, что цена завышена. И грустное выражение лица Виида сменилось улыбкой.

Каждое проданное блюдо - это дополнительно заработанные деньги!

Виид продал много скульптур и порций еды. При этом фактически, ингредиенты к мясу стоили ему всего 1 серебряный. Так как практически все он собрал собственноручно во время путешествий. А что приобрел, он покупал в горных деревнях, где цены были значительно ниже, чем в городе.

Кроме того помимо дешевых ингредиентов он узнал и множество различных рецептов.

- Эй! Мне одну порцию, пожалуйста.

- С морскими водорослями.

- Я вернулся за добавкой, ха-ха.

Клиенты приходили без конца. Навык кулинарии и скульптуры значительно повысились, популярность блюда была просто абсурдна. Видя все это, даже шутники умолкли, бизнес с каплей лжи принес невероятные дивиденды. Виид чувствовал

себя великолепно и делал все, чтобы дать клиентом самое лучшее обслуживание! Однако время от времени попадались люди, которые сильно раздражали Виида.

- Это же тот парень из телевизора! - Две подошедшие девушки внимательно всматривались в его лицо с разных сторон.

- Ты "Рыцарь принцессы", не так ли?

После участия в игре в средней школе, Виид получил большой денежный приз и к нему прозвище! Видео с прохождением соревнования было распространено повсюду в Интернете. Из-за этого множество людей теперь знало его в лицо. Некоторые люди стремятся быть популярными, но не Виид.

- Да нет, посмотри внимательней, форма лица не такая.

Виид отвернулся от них, чтобы избежать большего внимания. Так или иначе, приготовленные им блюда повышали параметры маны и жизней, поэтому бесчисленное количество людей собралось, чтобы попробовать их. Некоторые, собирающиеся на охоту группы специально приходили, чтобы съесть или взять с собой порцию-другую.

- Цена в 15 серебряных на вкусные блюда и 30 на блюда для охоты! Спасибо за покупку, хорошей вам охоты!

Как альтернативу, если добавляемые едой бонусы терялись, такой пользователь получал возможность взять скульптуру или отремонтировать поврежденные доспехи совершенно бесплатно. Поэтому, высокая цена на еду никого не отпугивала.

Да и достать 30 серебряных не представляло большой проблемы, любой желающий мог это сделать за пределами города. В то же время еда, увеличивающая максимальное количество жизней и маны позволяла удлинить время охоты и сделать ее более безопасной.

Ко всему этому, такую пищу было трудно приготовить. Ингредиенты стояли дорого, небесный плод, например, стоил 15 серебряных, а десяток яиц Джойнк целых 95 серебряных. Также при неправильной готовке еда могла превратиться в яд и убить повара.

Дороговизна блюда и ингредиенты, входящие в него сделали из блюда деликатес в народе названный "Королевская птица". Именно яйца в сочетании с другими компонентами давали столь замечательный эффект повышения жизней и маны у персонажа.

* * *

Когда Манауэ присоединился к Вииду, у него были большие

ожидания относительно города.

"Сегодня закончатся старая жизнь бедного торгаша. И начнется новая!"

Можно сказать, что жизнь торговца трудна. В голове у Манауэ крутились тяжелые воспоминания из прошлого.

"Это было действительно трудное время."

Когда он твердо решил стать торговцем, надежды и мечты так и сверкали в его голове.

В торговле Манауэ нравились:

Деньги!

Власть и деньги!

Известность и деньги!

В конечном итоге это были деньги позволяющие управлять миром.

Он специализировался в экономике, капитализм как философия стала его я. С твердым убеждением он решил шаг за шагом заработать огромное состояние.

Версальский континент стал тем местом где, по его мнению, он сможет это сделать - приобрести власть, репутацию и огромные деньги. А деньги в королевстве могли возвысить до аристократа.

Решив стать торговцем, он твердо ступил на путь богатства. Но судьба решила по-другому.

Вначале дорога торговца трудна. Никому не разрешается покидать город в первые четыре недели, поэтому ему пришлось все это время выполнять поручения. Таверны, оружейные лавки, менялы и т.д., тяжелая работа с грошовой оплатой. Манауэ бегал и крутился, как только мог. И вот:

Дзынк!

В результате проделанной работы, вы получаете возможность изучить профессию торговца. Никакой торгаш не упустит возможность получить прибыль:

- Мне срочно нужно 300 шкур кролика. Я дам вам 1 золотой, вы возьметесь за дело?

Это поисковый квест, выполнив его, вы сможете официально стать частью торговцев королевства Розенхайм. Однако завершить его нужно как можно скорее. Я хотел бы получить товар в течение трех дней.

> Меняле требуются шкуры кролика в огромном количестве. Задание нужно выполнить как можно скорее. Чем быстрее вы его сделаете, тем большее вознаграждение получите.

Трудность: E.

Награда: Торговая профессия.

Ограничение: Выполнить задание в течение 3х дней.

Если вы потерпите неудачу, то уверенность в правильности выбранного вами пути уменьшится, и вы не сможете в течение месяца повторить испытание.

- Урааа, наконец, деньги я за вами иду! - Напевая от радости, Манауэ принял задание.

"Первый золотой и профессия торговца!"

Кролики обитали в окружающих замок землях. Это был низкоуровневый монстр, на которого охотились новички. Цена одной тушки равнялась 10 меди, таким образом, для выполнения задания потребуется 3000 медных монет. Значит 30 серебряных будет достаточно. Чтобы привлечь как можно больше людей нужно сделать хорошее предложение:

- КУПЛЮ шкуры кролика! 11 медных монет за штуку!

Манауэ стойл перед воротами замка и громко кричал во все горло. Он надеялся, что огромное количество игроков охотящихся на кроликов, подойдет продать свою добычу. Но тут он поблизости услышал другой крик:

- Шкуры кролика по 30 меди за штуку!

А стоящие рядом с тем торговцем люди слышали еще более лучшее предложение:

- Куплю шкуру кролика по 50 меди! Скуплю все!

"Черт! Что тут творится..."

Шкура кролика можно продать у НПЦ только за 10 меди, откуда столь высокие цены?

"Что тут происходит? Кто эти люди..."

Манауэ озадаченно спросил у одного из скупщиков, и ответ привел его в отчаяние.

- Разве вы не знали? Вначале шкуры скупало лишь пару торговцев для шитья одежды. Но когда люди поняли, что шкуры нужны еще и другим, цены сразу взлетели.

Манауэ захлестнуло отчаяние. Цены конкурентов перекрывали его задумку многократно! А времени было всего три дня. Скупив на все имеющиеся деньги шкуры, он отправился на охоту. День и ночь, без сна, пришлось ему вкалывать, чтобы набрать 300 шкур. И в конечном итоге он остался без гроша в кармане.

- Спасибо, теперь вы торговец!

Меняла дал стандартное задание для торговца и отпустил его на все четыре стороны. Так начался его путь.

Путь к вершинам торговли.

Чтобы повышать навык в торговле, он должен был покупать и продавать как можно больше товара. Из-за этого он игнорировал бой с монстрами, но вел другую войну, войну без крови и слез. Манауэ отправился в отдаленную деревню, надеясь, что он сможет сделать денег на покупке и перепродаже военных трофеев.

Он думал, что это будет не трудно, нужно лишь подождать, когда люди узнают о нем и придут продавать вещи в киоск. Люди приходили. Но они заламывали просто чрезмерно высокие цены.

"Но его страдания закончились!"

С тех пор как Манауэ заключил партнерство с Виидом его беспокойство и страх неудачи практически испарились. Теперь он доверял только Вииду.

"Я буду следовать за ним куда угодно. Доверять как самому себе!"

Манауэ все твердо решил.

Великий воин! Авантюрист! Бог воины! Зная это, Манауэ был в нем уверен. Он думал об этом пока они не ушли из города.

"Как он это делает!" - Манауэ хотел кричать. Он тер, свои глаза снова и снова, смотря, как Виид готовит еду, продает скульптуры и ремонтирует доспехи!

"Невероятно!"

Сорняк готовил, а рядом стоящий Манауэ рыдал про себя. Виид, которого он знал как великого воина, теперь продавал еду и скульптуры.

"Какая же у него профессия..."

Он не хотел гадать и предполагать. Он должен был знать, наверняка, но Манауэ колебался. Боялся узнать ответ и в тоже время не мог не спросить.

- Виид, какая у тебя профессия?

- У меня? Ну, это же очевидно - скульптор.

"Скульптор!" - Как же так! Манауэ был оглушен.

"Если артисты и скульпторы так успешны, то я по сравнению с ними равен зарабатывающему на жизнь уборщику!"

Тоска окутала его, дрожащей рукой, он указал на кипящий котел.

- А как же кулинария?

- Это - хобби.

- А ремонт.....

- Довольно трудно изучить навыки скульптора. Кузнечное мастерство, навыки починки и создания оружия и брони дают возможность повысить и скульптурное мастерство при переходе на средний уровень. Поэтому я их и выучил.

С тех пор как он стал партнером Виида, Манауэ процветал, но его мысли так и бегали в голове.

"Ну, да. Я не так жалок, как думаю, но что я делаю не так?"

С его точки зрения человек с характером Виида не мог достигнуть того что он видел. Недостаточно много трудится, чтобы оставить свой след в истории. Только тот, кто нашел свое призвание и упорно идет к своей цели сможет покорить мир! Его ли это призвание?

"Как получилось, что человек с таким характером имеет такой успех?"

Манауэ чего-то не понимал.

Чудовищно тяжелое положение. Он избивал чучело в учебном классе для новичков невероятно долгое время для того лишь чтобы получить небольшое преимущество в будущем. Для увеличения навыка скульптуры он вырезал множество фигур из дерева, аналогичным образом для увеличения навыка кулинарии, он стал поваром для солдат НПЦ из карательного отряда. Десятки тысяч блюд и скульптур. Он рос, постоянно трудясь как сумасшедший. Манауэ изучил все, что произошло от начала до этого самого мига.

"Его коммерческий потенциал превосходит мой многократно. Конфуций однажды сказал: "(Если) три человека идут, (среди них) непременно есть мой учитель". Боюсь он мой учитель."

Манауэ не сожалел о своем выборе. Он арендовал место позади Виида и открыл там свой киоск.

Он наблюдал за эмоциями Виида, когда тот продавал еду и скульптуры с большим интересом.

"Вот же лгун...!" - Манауэ был ошарашен.

"Только пьяный человек мог не заметить обмана с ингредиентами."

Некоторые люди были сильно недовольны.

"Это был самый настоящий грабеж."

Виид филигранно успокоил покупателей и с блеском и красноречием убедил игроков купить товар. Всего благодаря нескольким фразам по наблюдению Манауэ, Виид убедил людей заплатить 10 серебра за еду и 15 за скульптуру.

Спустя два дня, Виид собрал оставшиеся скульптуры в свою сумку и обратился к Манауэ:

- Знаешь, в значительной степени они все одинаковы.

Скульптуры были вырезаны во время путешествия по Небесному городу, и только половину из них удалось продать. Проблема в том, что если у вас есть скульптура в качестве подарка, вторую, к сожалению, вы уже покупать не станете. Если

конечно вы не коллекционер. Раньше Виид считал, что если себестоимость скульптуры невысока, ее все равно стоит продавать в два-три раза дороже, чем возможно. Но теперь его мнение изменилось, с повышением навыка скульптора он перестал задирать цены и пытался сделать деньги на обороте, заодно повышая уровень мастерства скульптора еще больше.

В этом городе он продал скульптуры практически всем игрокам, которые хотели бы их купить. Даже завлекая людей готовящейся едой, привлечь большее количество покупателей не удастся. Навык кулинарии и ремонта за это время повысился на 40%, и настало время сломать киоск. Так он и сделал. Виид оглянулся назад, он смотрел на окруживших Манауэ людей на лошадях видимо продающих ему товар.

- Готовься, скоро отправляемся.

- Куда? Зачем?

- Я же предупреждал тебя, что мы отправимся дальше через горы Баркху.

Виид должен был вернуть чашу Фреии в орден Фреи в течение трех месяцев, до конца срока осталось не так много времени. Поэтому даже если бы Виид хотел, в городе он остаться не мог. Кроме того, чтобы значительно повысить навык скульптора ему нужно что-то ваять. Виид становился сильнее в разных навыках, но только не в скульптуре, которая являлась его главным профессиональным навыком. Виид прошелся по магазинам и лавкам, быстро закупая нужные в походе ингредиенты.

- Будьте осторожны! - Мэр города и солдаты вышли проводить путешественников.

- Обязательно навести нас еще позже.

- Конечно. Я никогда не забуду вас троих и вашу помощь.

Дэйл, Бэкер и Хосрам. Они попрощались с каждым и еще с десятью другими людьми.

- До встречи.

- Да, сэр! Нам нужно завершить кое-какие дела, когда мы их закончим мы обязательно вернемся.

Виид с Манауэ закупили местных товаров, которые можно было продать по пути в дальнейшем. Они хорошо разбирались в специфике товара оборота в Розенхаймском королевстве. Жемчуг, нефрит, белое вино, сыр, оливковое масло и мифрил добывались в южных городах королевства.

И хотя королевство не слишком было продвинуто в плане технологий или торговых путей - еда, драгоценности и руда пользовались большой популярностью. В центре размещались несколько городов и королевств специализировавшихся на

производстве оружия и брони. Естественно это оружие превосходило в плане атаки и прочности королевства на юге.

Поэтому игроки, начавшие свой путь в центре континента, имели преимущество. Тем не менее, с точки зрения приключений и возможностей, Розенхаймское королевство было не плохим выбором.

- 40 нефрита, пожалуйста. - Только Манауэ мог купить драгоценности. С его профессией торговца, сделка по покупке драгоценностей заключалась на более выгодных условиях. Правда при попытке снизить цену слишком сильно, сделка могла быть отменена. Если это произойдет, торговец, с которым вы торговались, не станет иметь с вами никаких дел в течение 10 дней.

Виид наблюдал, как Манауэ заканчивает сделку.

- Цена на нефрит - 760 золотых. Действительно ли вы уверены, что хотите заключить сделку?

- Хм... разве ты не можешь сбить цену еще? - спросил он.

- Не могу, это предел моих навыков.

Руки Виида дрожали, когда он передавал 800 золотых. Манауэ оплатил товар и отдал Виду назад драгоценности и сдачу.

- Куда мы теперь?

- В городок Сокола за жемчугом.

Там они закупили 50 жемчужен за 690 золотых, после чего смотались в еще один городок, чтобы купить 3 кг мифрила. После всех этих покупок карманы Виида были опустошены. У него осталось только 50 золотых.

От ранее накопленных 1700.

Деньги, которые он копил все это время, закончились очень быстро.

В Соединенном королевстве Британии, за горами Баракху, цена на драгоценности была, по крайней мере, на 25% выше, чем тут. Прибыль была хорошей, даже если не применять навыки торговца.

- У тебя все отлично?

Каждый раз, когда Виид покупал тот или иной товар Манауэ подвергал про себя сомнению его действия.

- Да, все хорошо.

Спускаясь по одной из улиц, Виид остановился и начал что-то внимательно рассматривать на земле. После чего с появившейся улыбкой он выкопал какой-то корень и поместил его в свой рюкзак.

- Эй, Виид, что ты делаешь? - Манауэ не мог сопротивляться любопытству

- А ты об этом? Я выкопал траву.

- Это трава....?

- Я изучил лекарственные растения, ландшафт тут очень крут и множество целебных растений попадаются по пути.

Манауэ тяжело вздохнул.

- Ясно.

Виид, его идол, сосредоточенно копал траву. А Манауэ задумался:

"Мне не стоило так сильно осуждать его, ведь я знаю через что он прошел."

Когда Виид продавал вещи через Манауэ, уверенности о дальнейшем сотрудничестве, не было. Ему не оставалось ничего кроме как ждать и смотреть.

Ведь он только человек.

Шло время, и Манауэ простил все своему кумиру. Ведь даже с такими обманами он получал множество выгод от сотрудничества с Виидом. Сделки по покупке или продаже драгоценностей значительно повышали его навыки торговли. И выгода была настолько большой, что он был готов сотрудничать и в дальнейшем.

"Как кто-то когда-то сказал: Если вы встали на путь, не сходите с него пока не достигнете своей цели."

Профессия торговца давалась Манауэ довольно трудно. Так как у него не было такого капитала как у Виида, ему в основном приходилось покупать продукты, такие как оливковое масло или сыр.

Он не получал огромные деньги на перепродаже еды, но зато имел стабильную небольшую прибыль практически без какого-либо риска. Манауэ, благодаря своим торговым навыкам покупал огромное количество еды по низким цена, после чего на приобретенной повозке развозил еду по городам королевства.

Повозка для профессии торговца была необходима как воздух. Но так как лошади стоили чудовищно дорого - целых 100 золотых! Ему пришлось приобрести полуживого мула.

Виид же избавился от многочисленных сумок сопровождавших его на протяжении всех лет. Благодаря навыку Манауэ он приобрел несколько рюкзаков, которые могли держать в 20 раз больше груза, чем их объем и при этом еще и уменьшали вес на четверть.

Виид с Манауэ, наконец, были собраны как какие-нибудь странствующие коробейники.

Горы Баркху.

Горная цепь, расположившаяся на юге королевства

Розенхайм и на востоке Соединенного королевства Британии. Обе страны признали ее нейтральной территорией, из-за этого огромное количество монстров заселило округу.

Сотни монстров на трудно проходимой местности! Обе страны периодически посылали отряды рейнджеров или воинов, чтобы зачистить территорию, но монстров меньше не становилось. Это лишь снижало немного численность нежити, благодаря чему страны могли не опасаться нападения на приграничные города.

- Ку-ха-ха-ха-ха! - тут и там раздавались непонятные крики или рев монстров. Горы разносили эхо на огромное расстояние, поэтому казалось, что монстры окружают их плотным кольцом. Да, просто так пройти через горы не получится, придется дать бой. Наконец, порядком уставшие от всех этих звуков герои встретили первых противников.

Ликантропы. Оборотни примерно 100 или около того уровня. Иногда, правда, попадались монстры 150, но это скорее исключение. В этих горах они находились внизу пищевой цепи, поэтому их и можно было встретить тут на окраине горной цепи, подальше от центра.

Ликантропы по своей натуре волки, и поэтому имеют стадный инстинкт. Перед героями появилось сразу 10 особей. Вожак стаи завыл, передавая сигнал о обнаруженной дичи куда-то дальше в горную цепь.

Сидящей на месте кучера, Манауэ, был сильно обеспокоен.

- Черт, это еще не все появились, что нам делать!? Виид, ты же говорил, что справишься с проблемами по пути, ведь так?

Виид в это время сидел на пассажирском сиденье, вырезая скульптуры ножом. Это был уникальный нож Захаба. Владеть таким ножом - это то, что мог желать в своих мечтах скульптор. Пару взмахов ножом, проходящим через дерево, словно горячи нож сквозь масло, и скульптура была готова.

Ликантропы медленно приближались. Когда они только появились, они были больше похожи на людей с волчьими очертаниями и человеческой головой, на которой развивались длинные седые волосы. Но теперь приближаясь, они все больше и больше становились похожи на волков или каких-то жутких зверей. Перед путешественниками стояла стая зверей готовая атаковать.

За последнее время Ремесло у вида было неплохо улучшено:

Средний уровень ремесла равнялся 4. Это давало способность использовать другие ручные инструменты и дополнительно давало 5% повышения всех характеристик персонажа.

Помимо этого до перехода на средний уровень мастерства, новичку, давалось еще 3% повышение характеристик, которое действовало отдельно. Благодаря этому характеристики повышались на значительную величину, а в дальнейшем с повышением навыка, давалось еще больше бонусов, которых, правда, было уже не так просто достичь.

- Нам повезло.

Он отложил в сторону кусок древесины подобранный им по пути. За все это время, он вырезал не так много скульптур, как хотелось бы. Навык повышался только при создании уникальных ранее не созданных скульптур. И хотя скульптуры получались практически "живыми", Виид смог повысить мастерство только на 1,5%. Чем быстрее он увеличит навык, тем быстрее улучшатся его характеристики.

- Эй, Виид! - Манауэ трясло от страха, а из глаз лились слезы.

Виид взглянул на него, отложил в сторону нож и вынул из под сиденья черный меч. Это был замораживающий клинок, который когда-то принадлежал призраку.

- Мне кажется, мы засиделись, работа это всегда хорошо, но уже и вправду пора расслабиться и немного потянуть тело, так ведь? Жаль, что мы пропустили момент превращения их в волков. Но горы только начались, и мы обязательно насладимся этим в следующий раз.

Виид хотел запечатлеть этот момент как можно лучше. В дальнейшем было бы неплохо вырезать несколько скульптур для повышения навыка. Если получится вырезать сам процесс перехода, навык мог бы подняться довольно сильно.

Виид вышел из фургона, держа в руке глиняный меч. Видя это, Манауэ не мог удержаться и крикнул:

- Ты же не хочешь сразиться со всеми только этим мечом?

Манауэ взволновался, видя этот меч. За время охоты в Лавиас прочность меча была снижена практически до минимума. И хотя Виид собрал множество вещей с нежити в подземельях, использовать их он не мог. Это были или не классовые вещи как топоры, булавы и т.д., которые он не мог применять из-за профессии или классовые вещи, требующие определенных характеристик которых у Виида не было.

Поэтому всякий раз, когда глиняный меч у Виида ломался, он заменял его другим таким же не прочным.

Тем временем твари сбегались на зов по одному или двое, и теперь численность ликанов составляла уже более 20 особей. Манауэ видел их абсолютно черные как ночь лица. Потомки волков, ликантропы были очень храбры. Вот один из них ударил

по земле лапой и, заливаясь диким ревом, приготовился броситься вперед.

- Кха-а-а-йааа! - Вырвался крик изо рта Виида! Сила его голоса взметнула пыль и сухие листья, с земли заставляя плясать их в воздухе. Казалось, земля задрожала под ногами героя и ликантропов.

Умение: Вы использовали Вопль. 1% повышение умения.

Уровень мастерства 1, 1%.

Из-за повышения уровня умения Вопль, получаемые игроком бонусы увеличены.

Оглушенные воплем ликантропы трясли головами. Виид не стал ждать пока противник придет в себя и поэтому устремился вперед.

- Круг ударов!

Виид начал передвигаться, нанося удары по противнику.

- Тяф, тяф!

Виид наносил удары голыми руками. После путешествия по землям Лавиаса и битвы с Рыцарем смерти, 100-го уровня ликантропы не представляли для него никакой угрозы. Ужасные волки побежали (напали).

- Семь звездных шагов!

Скользя по земле, Виид увернулся от всех атак и умений противника. До этого он обычно старался не позволять противнику использовать умения, но сейчас была другая ситуация. Примененная способность действовала специфически для Королевской дороги.

Посреди быстрого бега из-за набранной скорости было сложно повернуть, способность же давала возможность сделать 90 градусный поворот. Закон инерции нарушался, и вы могли сделать невозможное. Меняя направление игрок не терял скорость и мог чуть ли не размазаться для стороннего наблюдателя.

Названия навыка само за себя говорило, как долго он действовал - всего 7 шагов. Но именно в эти семь шагов можно было ошарашить противника, сделав невероятный кульбит.

Ценность способности заключалась в ее эффективности, 1 уровня навык восстанавливался очень быстро.

- Семь звездных шагов!

Хотя ликантропы отошли от чудовищного крика Виида, им все равно не удавалось задеть противника.

Мимо!

Ликантропы пытались попасть, очень старались, но постоянно опаздывали, оказываясь на том месте, где Виид был пару мгновений назад. Каждый же удар Виида выбивал дух из

волков.

- Кха-а-а-йааа!

- Уафф, Ааафффф!

Громкий крик разнесся по всей горной цепи. Виид опять использовал Рев льва!

Чтобы улучшить владение способностью Виид вопил каждый раз, когда видел новую группу монстров. День и ночь крик разносился эхом среди скал. Большинство людей боялись монстров в Баркху, но для вида это были опыт и деньги! И вещи! Сколько бы монстров не было, Виид был готов убивать их часами. В битве он чувствовал себя как дома.

- А ведь где-то тут были еще и подземелья, - думал он.

Юго-западная часть гор была не исследована. Вокруг городов и деревень окружающих горную цепь территория была обжита, но вглубь никто не совался.

Но пока не до того, во время пути, если не отвлекали монстры, Виида больше интересовало скульптурное мастерство. Развивая его, он улучшал свое владение мечом - технику секущего ножа! Она увеличивала повреждения. Техника позволяла игнорировать вражескую защиту, и когда скульптурное мастерство повышалось, техника становилась также сильнее.

Но это еще не все! Император Гейхар оставил в своих записях инструкцию к умению "Дыхание жизни" позволяющее оживлять скульптуры! Оживленные скульптуры буду любить, и защищать своего создателя. Но для использования умения требовалось высокое значение навыка, и Вииду осталось совсем немного до этого момента.

Именно эта способность позволила императору Гэйхару завоевать континент. Если он сможет дать скульптуре жизнь это изменит все.

- Способность. Дыхание жизни!

Вдохните в скульптуру жизнь: тайная техника императора Гэйхара, которую он завещал своему преемнику, элементы техники полностью не раскрыты.

Ограничения: Можно использовать только при продвинутом навыке скульптурного мастерства.

Требования: 500 маны, Искусство 10 (постоянное потребление), уровень уменьшится на 2.

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Скульптуры как личности очень горды и требуют уникальности. Если они увидят другую аналогичную скульптуру, они будут бороться до смерти одного из противников.

Чтобы овладеть данной техникой, нужно развить в значительной степени скульптурное мастерство, что также сложно как дойти пешком от Гонконга до Пхеньяна. И все ради того чтобы дать жизнь скульптуре. При этом, тратятся очки искусства и снижается уровень, что накладывает определенные ограничения на использования навыка.

- Эти требования к умению были нелепы и невероятны. Наверняка эта техника должна быть полезной!

Техника секущего ножа и дыхание жизни. Вообразите насколько они сильны вместе! А что будет, если использовать их с разрушением скульптур? Или даже когда он полностью овладеет скульптурным мастерством, и откроются все пять уникальных способностей?

Виид мог выбрать одну из профессий в боевых искусствах, однако, после долгих раздумий он все бросил и поставил все на профессию Лунного скульптора.

Он может развить навыки довольно быстро через ремесло и произведения искусства, которые в итоге принесут пользу владению оружием. Правда даже при всех этих бонусах Виид

будет в значительной степени слабее в боевых навыках, чем простой воин. Скульптуры могли исправить это. Был шанс. Он должен был его использовать.

- Разрушение скульптур, техника секущего ножа, дыхание жизни! Развивая и используя их, он должен найти и оставшиеся навыки. Нужно получить максимальный уровень в скульптурном мастерстве!

Повышение навыка скульптуры затронет все. Поэтому пока монстров не было, Виид сидел рядом с Мануэ и создавал скульптуры. Встретившиеся перед горами деревья стали прекрасным для них материалом, который заканчивался.

Средний уровень скульптурного мастерства повысился до 3х. Скульптуры, даже простые, стали изящными и детализированными.

После этого Виид вынул изумруды, жемчуг и другие драгоценности, купленные им в королевстве Розенхайм.

- Что ты делаешь? - спросил Манауэ.

Ничего не отвечая, Виид немного подумал и вытащил синий драгоценный камень. Манауэ не понимал. Что происходит? Это явно не хвастовство богатством и конечно не желание подарить все первому попавшемуся монстру.

"Может он любуется, смотря на них?"

Но следующее действие Виида привело его в шок! Он начал аккуратно резать камень своим рабочим ножом Захаба.

"Нееет!" - Манауэ просто крича про себя. Он лично покупал все драгоценности и прекрасно знал их ценность. Знал слишком хорошо.

Невероятно дорогие драгоценности!

Хотя камни и не были обработаны, цена все равно была огромной. А Виид без колебаний продолжил аккуратно работать с камнем.

- Что, что ты творишь...!

За миг до того как он собирался остановить Виида, глаза Манауэ расширились от удивления. Драгоценный камень постепенно превращался в что-то невероятное. Степень гравюры можно было заметить, только пристально на него глядя. После действий Виида камень стал ярче, блеск, исходящий от него, приобрел глубину. Манауэ успокоился и стал смотреть безучастно на мелькающие в работе руки Виида.

- Так прекрасно!

Нож Захаба аккуратно двигался, внося небольшие изменения в форму камня. Манауэ наблюдал с переполненными восхищением глазами. Легкими движениями от унылого цвета, драгоценный камень стал сияющим и блестящим.

"Может и другие драгоценности могут стать такими же великолепными."

Средний уровень скульптурного мастерства, после повышения, позволил работать с новыми видами материалов. Было еще рано делать что-то уникальное и тонкое, но из-за отсутствия материала он решил рискнуть и попробовать. Нож гравюры Захаба уникальная вещь, которой он уже устал хвалить. С помощью него можно было работать с драгоценностями за счет характеристики искусства даже на его уровне.

Искусство Виида сейчас был равно 300. Занятия скульптурой при свете луны давало дополнительно +100 к характеристике, а за каждый шедевр, созданный им за все время, это значение еще больше повышалось.

- Выглядит просто невероятно...! - Манауэ дрожал от восторга, он пытался вообразить последствия действий Виида. Покупка и продажа необработанных драгоценностей из королевства Розенхайм в Соединенном королевстве Британии дало бы небольшую прибыль. Но ограненные камни совсем другое дело. Камни, в которые была вложена душа гравировщика, сколько они могут стоить...?

- Невозможно и вообразить!! - вырвалось изо рта Манауэ.

Манауэ был полностью опустошен, слишком много ему пришлось пережить за последние минуты. Он стал осторожней вести фургон, чтобы ненароком не помешать работе.

Виид же сосредоточенно продолжил гравировку камней.

Глава 2. Камень, вбирающий молнии.

Караваны и путешественники редко использовали путь через горы Баркху, а если и решались на трудный переход, то стремились одолеть его как можно быстрее, делая лишь короткие остановки. Единственные частые гости в горах были рейнджеры королевства Розенхайм.

- Нормально идем. В таком темпе еще день-два и мы достигнем пункта назначения.

- Было не просто, чуть не сдохли, - Льюис рассмеялся.

- Если б не ты, ничего бы не было.

- Мог бы сказать и прямо, Маркус. Если бы я не убил того парня.

Хелмен, Маркус, Льюис и Гран. Четыре известных убийцы из Соединенного королевства Британии. Группа людей живущая за счет убийств, и отъема имущества у других игроков. Пресловутый квартет более известный под названием - Двичи.

С месяц назад, они необдуманно тронули нескольких членов гильдии Облако. Одной из десяти самых крупных гильдий с составом более чем в 6000 игроков и с огромным влиянием в королевстве Британии.

А значит, что даже такому отряду, как Двичи опасно находится в королевстве. Иными словами, им пришлось бежать.

Все четверо, попали в список самых разыскиваемых людей из-за убийства игрока гильдии Облако.

- Парни, уходите. Это мое место охоты, - сказал игрок.

- Ты кто ваще, такой?

- Ты че, парень, попутал!

Квартет пришел развлекаться. Чтобы удалить красный цвет в нике, означающий pk*, требовалось крупное пожертвование в храм или долгое, монотонное убийство монстров. Естественно никто из четверки ни того, ни другого делать не станет.

*убийца игроков (player killer)

Игрок ники видел, но все равно убеждал, старался объяснить, что он первый, не замечая тщетности своих усилий. Парни похохатывали, в шутку спорили с ним. Льюису 'забава' надоело первому. Он взорвался.

- Все, я его ща закапаю!

- Да как ты со мной говоришь, поединок, один на один! - выкрикнул игрок.

Простые люди никогда не стали бы участниками такой ситуации. Намного лучше разделить еду у костра, поболтать или

уйти охотиться в другие места, коих еще предостаточно. Но Двичи убийцы.

Четверка одновременно обнажила оружие и кинулась в атаку. И хотя уровень по сравнению с игроком был у них значительно ниже, Двичи напали вместе. У игрока не было шансов, против сыгранной группы набившей руку на внезапных нападениях. Он умер. Убийцы обобрали его, и нашли карту.

Забытая могила карлика: Прочность 1/1.

Место, где маленький старикашка впал в сон. Посреди двух каньонов, под корнями старого дерева - звучит звук. Узкая дорога ведет туда. Ищите звук, который не звучит.

Автор: Рейнджер Ганс Р. Берг.

- Что это?

Смех затих. Они нашли карту сокровищ, уникальный предмет.

С тех пор, за ними охотится Облако. Квартету уже пришлось убить несколько обнаруживших их участников гильдии.

- Черт! Ты идиот, нахрен ты ваще завалил этого чела из Облака.

- Ну не возвращать же им вещи.

- Все ошибаются!

- Ладно, придется залечь на дно парни.

В течение приблизительно двух недель, Двичи скрывались на окраинах, избегая мест с большим числом игроков. Гильдия же не оставляла попыток найти их. Они несколько раз чудом избегали смерти. Четверо игроков с уровнем выше 220, устали от погони, надо было что-то делать, найти какой-то выход.

Хелмен сказал:

- Странно это.

- Ты о чем?

- Из-за убийства одного парня за нами гоняется целая гильдия.

- Ага. Мы замудохаемся валить их всех.

- Подожди, а что если все из-за той карты, которую мы нашли.

- Забытая могила карлика...

- Да, карта-то была явно не простая. Эти ублюдки вполне могут за ней гоняться.

- Гы-гы.

- Значит, мы должны найти это сокровище первыми.

С тех пор, Двичи пытались расшифровать секрет карты. Они посещали другие королевства, исследовали старинные книги, манускрипты и карты. В результат продолжительных поисков, квартет прибыл в горы Баркху.

- Осталось только войти в могилу.

- Ага, но кто рискнет? Среди нас нет авантюристов, а ведь там могут быть ловушки.

- Ммм...

- Нужно что-то решать.

- Кто не рискует, тот не гуляет, даже если придется сдохнуть. Так кто из нас пойдет?

Никто не хотел. Двичи, убивавшие без угрызения совести игроков, свои шкуры ценили, и умирать в какой-то могиле не хотели. Тогда Гран, сдерживая улыбку, сказал:

- Вот кто пойдет.

- Кто?

- Ты куда указываешь?

Палец Грана, указывал не на одного из них, и не на себя. Гран указывал в сторону основания гор. Вдали, поскрипывая, катилась повозка с Виидом и Манауэ. И парни их быстренько догнали

- Ох, мы не ожидали встретить тут кого-то из игроков. Привет, меня зовут - Манауэ.

- Я - Гран, а это - Льюис, Хелмен и Маркус.

- Приятно познакомиться.

Двичи с улыбкой на лицах смотрели на двух путешественников.

- Знаете, горы Баркху не то место, где люди обычно путешествуют, что вас привело сюда? - спросил Гран.

- Ну, мы едет торговать, - ответил Манауэ за двоих.

- Торговать? Тогда, торговцы вы, ведь так?

- Почти, я - торговец, а Виид - скульптор, - указал он на спутника.

- Ох, да, неожиданно.

Широкая улыбка Грана стала еще больше. Хелмен, Маркус и Льюис же отошли назад, пытаясь, изо всех сил, сдержать смех.

'Класс скульптора. Что за идиот выбрал такую профессию в игре?' - подумал каждый из Двичей.

Но, все же, разговаривая с Виидом и Манауэ, квартет оставался предельно вежливым. Из-за дела, которое еще предстояло решить. Из четверки, именно Гран задавал вопросы, так как был 'мозгом' отряда, да и говорил он правильней всех. После множества попоек, парни давно заметили, что лучшим переговорщиком среди них был именно он.

- Странный выбор, ну да ладно. У нас вот было куча столкновений с монстрами, горы просто заполонены ими. Торговец и скульптор, как же вы справились с ними?

- Ну, Виид когда встречал их... - Манауэ уже хотел рассказать, как кто-то дернул его за рукав в сторону.

- Виид?

Он оборвал историю Манауэ. Виид заметил, что путешественники что-то скрывали, что-то неправильное было в смеющихся глазах Грана.

- Да не стесняйтесь, рассказывайте. Или это тайна? - спросил Гран.

Но внутренне чутье не давало Вииду расслабиться. На широких просторах Версальского континента, даже не смотря на множество игроков, территории с монстрами отличались. И в горах за все путешествие они никого не встретили.

Так же, как правило, если люди встречались в таких отдаленных территориях, они разделяли еду и могли недолго попутешествовать вместе, если направление пути у них совпадало. Но эта четверка, была неестественно счастлива. А после выяснения их классов, так и вовсе навеселе.

Отметил Виид и их снаряжение, положение по отношению друг к другу и взгляды.

'Бандиты.'

Если вы думаете, что монстры - единственная опасность в Королевской дороге, вы не правы. Столкновение с другими игроками были намного опаснее.

Как можно естественней, ответил он:

- Я - скульптор, и у меня есть уникальная техника.

- Какая техника? - заинтересовался Гран.

- Крик. Услышав его, все монстры убегают. Хотите посмотреть?

- Да, это любопытно.

Виид посмотрел, сколько у него маны, после чего использовал Вопль.

- Кха-а-а-йааа!

При первых звуках, приученный Манауэ, закрыл уши руками. Двичи же ничего такого не ожидали и были захвачены врасплох.

- Черт! - крикнул кто-то, из них пошатнувшись.

- Че творится - это голос...! - крикнул другой.

Гран успокоил вспыльчивых парней и, повернувшись, подмигнул Вииду, опять широко улыбаясь.

- Вот это рев! Хмм, он что-то мне напоминает. И вы хотите сказать, что услышав крик, монстры разбегаются?

К сожалению, Двичи не были в группе, и поэтому действие умения было сильно ослаблено. Они только услышали громкий крик.

- Да, монстры колеблются, когда слышат мой крик, в этот момент мы подальше уходим, - сказал Виид, под смех Квартета.

'Да он просто клоун.'

'Прекрасная приманка для ловушек. Подопытные кролики.'

'Но, нам хватит и одного...'

'Почему бы и нет. Выпотрошим торгаша, после смерти с него можно состричь больше товара, а этого в расход в могилу.'

'Да, пара действовать,' - закончился диалог взглядами между бандитами. Гран, уже без улыбки, повернулся лицом к Манауэ и Виду и сказал:

- До сих пор это умение помогало вам в пути, но горы Баркху заполонены монстрами и рано или поздно умение не сработает. Сегодня судьба на вашей стороне, встретив нас, вы поймали удачу за хвост, так как мы пойдем с вами. Дорога, по которой мы идем, подойдет и вам, нет никакой причины отказываться. Нас не затруднит сопроводить вас, ха-ха.

- Ха-ха! Это просто замечательно и благородно с вашей стороны, - сказал Манауэ, посмеиваясь с бандитами. Как слабый торговец, ему показалось не плохой идеей обзавестись еще четырьмя сильными компаньонами.

- Будет приятно поработать с вами, - спокойно согласился Виид. Он видел их диалог, хотя мало что понял. Оставалось просто следить за ситуацией и быть на стороже.

Приключения, путешествия в далекие и неизведанные земли, встреча с интересными людьми, все это привлекало людей в Королевскую дорогу. Поохотившись вместе с незнакомым человеком, вы могли обменяться контактами и в будущем стать друзьями. Недавно Виид понял, что ему нравится охотиться с другими игроками. Так как он играет все время, оставаться одним ему казалось неразумным, когда есть множество других игроков.

Однако, все это не относилось к сопровождавшему их квартету.

Двичи расположились вокруг повозки, двое спереди и двое сзади и приняли на себя обязанность борьбы с монстрами. Но даже во время столкновений, Виид видел, что они всегда краем глаза наблюдают за повозкой.

'Парниша странный

'Он точно скульптор?'

'Да скульптор, только какой-то странный.'

Двичи сопровождали повозку целый день и за это время составили более подробное мнение о торговцах. Именно тогда

Виид достал из кармана один из драгоценных камней. Льис это заметил и обратил внимание напарников, спросив:

- Ха! Это - драгоценный камень?

Видя их любопытство, Манауэ ответил с улыбкой:

- Да, Виид сейчас будет обрабатывать драгоценный камень.

- Ты еще и ювелир?

- Нет.

- Ничего себе, секите какой он... огромный! - глаза Маркуса были наполнены жадностью.

'Вот это куш!'

'Заберу, он будет моим...'

Виид взял в руки нож Захаба и начал гравировать камень. К сожалению, камня было не достаточно, чтобы заставить действовать канвой.

'Видимо им нет смысла нападать из-за простого драгоценного камня, они надеются на что-то большее.'

Виид обманул разбойников, выдав себя за простаков. Оставалось теперь ждать их действий, притворяясь обманутыми!

- Пора сделать остановку и перекусить.

- Спасибо за предложение ребята, но... еда остыла.

- Ладно. Тогда подождите немного.

Бандит отошел и вернулся с вещами.

- Я знаю, что вещи и еда с этих монстров не высокого качества. Но парни, раз мы идем одним путем вместе, то и добычу убитых монстров разделим на равных.

- Держите, это ваша доля.

Манауэ радостно улыбнулся. Виид же получил еще одно доказательство 'странных' намерений бандитов.

'Щедрость без причины... в жизни такого не бывает. Если они не собираются нападать на нас, то тогда что они хотят?'

Как правило, любой, кто дарит что-то, делает это или хорошо знакомому человеку или в качестве поощрения. Тут не было ни того, ни другого, поэтому щедрость была какой-то неправильной, извращенной.

Однако Манауэ с радостью принял подарок, в отличие от Виида он думал, что новые знакомы приятные люди, которым можно верить.

Спустя день, они достигли каньона. Ширина его превышала несколько десятков метров, а глубину скрывал плотный белый туман. Поверху был перекинут мост, но из-за отсутствия ухода он выглядел несколько обвешавшим.

- Он намного крепче, чем кажется, - сказал Манауэ после проверки переправы.

Когда Манауэ сел в повозку, желая начать движение по

мосту, подошедший Гран остановил его и сказал:

- Господа, не хотите ли вы поучаствовать в приключении?

- Что?

- Осматривая эти прекрасные места, я заметил путь вниз. Он достаточно широк для повозки. Возможно, вам тоже будет интересно пройти тем путем некоторое время. Что вы думаете?

После слов Грана, Манауэ засомневался. Земли в Версальском континенте были хорошо структурированы. Вы можете пойти в лес или забраться на гору. Не было никакой необходимости спускаться вниз каньона. Здравый смысл говорил, что пройти поверху намного быстрее, чем спустившись вниз.

Даже доверчивый Манауэ начал думать, что предложение несколько странно.

- Ну, если это действительно необходимо...

Двичи были уверены, что торговец откажется. Любой таргаш предпочтет безопасность, неизвестности. А квартету торговцы были еще нужны.

Хелмен, Льюис и Маркус положили руки на клинки, ожидая ответа. Виид и Манауэ оказались в ловушке.

Торговец и скульптор. Не было причин ожидать большого сопротивления, но квартет был наготове. И вот в когда все ожидали отказа, Виид взял и согласился.

- Едем. Хотя мне кажется это какой-то забавой.

Гран одобрил слова скульптора:

- Ха-ха! Я знал, что вы согласитесь. Это будет интересно, обещаю.

Тройка убийц убрала руки от оружия. Хелмен улыбался.

Виид и Манауэ катились по дороге вместе с квартетом ведущим их вниз. Наклон каньона был довольно крут, поэтому колеса застревали пару раз. Без помощи отряда им бы было затруднительно выбраться, но Гран и Хелмен тянули в таких случаях спереди, а Льюис и Маркус толкали сзади, так они и преодолевали дорогу.

- Извините за все эти неудобства, - сказал Манауэ.

- Хаха! Не беспокойся, работы всего ничего, да и мы этот путь предложили.

Гран и Хелмен действовали, так как будто повозка принадлежит им. Они считали это свершившимся фактом, поэтому игра в искренность потихоньку прекращалась.

- О, кажется там какой-то след... - сказал следующий впереди Гран. Он прошелся туда-сюда и вернулся назад.

- Та дорога мне кажется более хорошей, да и пейзажи просто восхитительны. Давайте туда. Сам же он пошел проверить другое направление.

Пока Гран носился по округе, Виид спрыгнул с повозки и начал рассматривать землю.

- Стоп! Вот красная лекарственная трава, а там виднеется синий Цейлон...!

Ходили слухи, что в горах Баркху росли лекарственные травы. Но по пути ничего не попадалась. А тут в низине, большее количество света позволяло травам комфортно расти. Виид нетерпеливо вытащил сумку и начал быстро собирать найденные растения.

- Что ты делаешь?

- А ты как думаешь? Сорняки выкорчевываю.

Сбор трав довольным Виидом, сильно замедлило движение отряда.

- Черт возьми!

- Я убью его голыми руками!

Вены на лбах каждого в отряде убийц пульсировали от злости. Даже Манауэ, после нескольких часов сбора трав был на взводе, что же ожидать от посторонних людей.

- Эй, Гран. Ты запомнил расположение?

- Нужно идти вперед?

- Подождите минуту, я сейчас отвлеку лохов. Этот Виид просто идиот, а вот торговец бесит, когда наблюдает за нашими действиями. Минуту.

- Давай! Торопись!

Маркус приблизила к повозке:

- Эй, Манауэ, я вот интересуюсь скульптурой. Ты не знаешь, как Виид отреагирует, если я попрошу вырезать что-то для меня?

Маркус с увлечением что-то показывал, Манауэ в противоположной стороне от отряда. Видя это, Гран спокойно достал карту и сверил местоположение могилы.

- Блин, мы рядом, просто прошли немного в стороне!

- Надо идти тем путем.

Квартет и повозка тронулись по новому маршруту, приведшему их к кустам и деревьям. Обойдя препятствие стороной, они, наконец, нашли что искали - памятник и могила. А рядом с памятником вход.

После такого долгого выматывающего пути, из четверых только один нашел в себе силы улыбаться.

- Ха? Так могила, это целое подземелье?

- Могила карлика?

- Подвиньтесь! Вот же нам повезло, что мы нашли ее. Надо зайти, находясь тут, мы не узнаем, что там внутри.

- Манауэ, Виид! Пойдете туда первыми?

Глава 3. Заговор и инструменты.

Подземелье. Вы первые кто обнаружил могилу карлика, который любил инструменты.

Бонус: Известность увеличена на 200.

Двойное увеличение опыта и шанса выпадения вещей.

Первый убитый монстр выронит вещи лучшего качества.

- Вау!

- Невероятно.

- Мы первые!

Квартет радовался как никогда в жизни. Их уровень был выше, чем средний уровень в игре, но большую часть опыта они добыли, убивая и грабя игроков. Поэтому, это был первый раз, когда они первыми обнаружили подземелье.

- Подъезжайте сюда!

Двичи в нетерпении топтались перед входом, пока Манауэ устраивал повозку. Первоначально, они желали только исследовать каньон и найти вход, но после прибытия и добычи 'кроликов' их энтузиазм горел невероятно сильно.

- Как хорошо, что мы сюда поехали! Правда, Виид?

Манауэ тоже радовался. Как торговец он пытался получить прибыль из любой ситуации. Виид молча, кивнул ему головой.

'Бандиты хотели заманить нас сюда.'

Теперь он начал понемногу понимать действия бандитов. Это объясняло все, и их странное поведение и уговоры спустится в каньон.

'Они не собирались пересекать горы Баркху. Их путь завершался тут, остался один вопрос: зачем им понадобились мы?'

Это было странно. Не было никаких причин привлекать сюда сторонних людей. Видимо все скоро само собой раскроется.

- Удивительное везенье, все благодаря вам всем, Гран. Скульптору очень трудно добывать опыт, а тут еще и прибавка...

- Да, в это я могу поверить. Не зря, именно удовольствие от

охоты и исследование мира, привлекает так много людей в игру, - сказал, усмехаясь Гран.

Повозка была устроена, и квартет отправился вперед, вглубь пещеры. Виид и Манауэ медленно следовали позади.

- Рыыыр! Враг.

- Обнаружен враг!

- Люди в логове, люди в логове.

Стая оборотней!

Недалеко в глубине пещеры горел костер, освещающий оборотней расположившихся вокруг. Стая монстров выбрала эту гробницу в качестве логова.

Оборотни были широко распространены по просторам Баркху, поэтому не удивительно, что какая-та их часть сделала лежку в просторной пещере. Все кто был внутри, начали превращение, готовясь к сражению.

- Что, всего лишь шавки?

- Какое разочарование.

Достав мечи, квартет выдвинулся вперед, навстречу оборотням. Уровень чудовищ был немногим выше 130го. Гран и Льюис были разочарованы.

'А они сильны,' - думал Виид смотря на сражающихся бандитов.

Это было не только заслуга уровня. Это были отличные рефлексы и тактика. Бандиты обладали главным - знанием куда, как и главное когда ударить. Безусловно, в их действиях просматривалась техника, в ином случае они бы проиграли.

- Четыре человека.... Четыре. Квартет. Двичи?

Когда-то давно, он смотрел много видео на веб-сайтах, собирая информацию об игре. Одно из таких видео было залито каким-то игроком в надежде на месть. До этого момента он не помнил о ролике, пока не увидел движения, манеру сражения бандитов. Виид вздохнул, он узнал их.

'Тому игроку бандиты оказались не по зубам.'

Первый убитый монстр, при обнаружении подземелья впервые, выронит самые лучшие вещи, какие у него могут быть. Поэтому было предпочтительней, избежать или выгнать, не убивая, оборотней и выманить монстра-босса. Квартет не думал об этом, бандиты просто сражались и упивались своей силой. Выгода первооткрывателя была потеряна.

- Ну, давайте твари, нападайте!

- Или встаньте раком, и мы вас, возможно, пощадим.

Четверка бессмысленно смеялась, упиваясь своим превосходством над оборотнями.

И все же, видя сражение, Виид не мог не отдать должное их боевому мастерству. Если сравнивать их с простыми игроками, убийцы были более подготовленными. Постоянные поединки с игроками, иногда более высокого уровня, закалили и отточили их мастерство. Не беря уже во внимание их специальные способности.

В тоже время, они не понимали ценности денег. Цена бутылки маны или здоровья, превышала 5 золотых, бандиты же глотали их как простую воду, даже не в особо критических ситуациях. Награбленная добыча, развратила их отношение к золоту.

Когда простой игрок собирал и складывал копейку к копейке, и радовался, когда у него накапливалось пару золотых. Бандиты даже не поднимали медных монет! Еще больше Виида раздражало, что они не поднимают вещи, которые могли быть проданы за серебро! Виид в отношении к добыче столкнулся с полностью отличимым от его мировоззрения миром.

'Стоит ли ему тоже поменять свою стратегию и стать убийцей? Да он приобретет груды денег, но вот репутация...'

Манауэ удивленно наблюдал, как Виид собирает оставшиеся после битвы вещи и медь. Он ничего не понимал. В это время квартет катком прошелся по монстрам и оказался далеко впереди.

- О господи! Оборотень..... - крикнул Манауэ, видя приближающегося к ним монстра.

Смотря на Виида, он ожидал спасения с его стороны, так как видел множество боев, где тот убивал монстров.

Оборотень приближался!

Когда монстр еще немного приблизится, Виид разорвет его на клочья. Он издаст вопль, и оглушенный оборотень станет легкой добычей.

Когда в боях меч ломался, и его нельзя было заменить, Виид дрался голыми руками и головой. Не существовало ситуации, когда бы он не мог драться. Возможно, со стороны это и выглядело странно, но у монстров было другое мнение.

Поэтому Манауэ чувствовал себя в полной безопасности. Его вера в Виида было непоколебима.

Однако то, что произошло дальше, повергло торговца в шок!

Виид был так испуган, что Манауэ остолбенел. Тело напарника дрожало в каком-то невообразимом порыве страха, его лицо приобрело синеватый оттенок бледности.

- Ааа..., Виид?

Взмах руки остановил его дальнейшие слова.

- Сделай что-нибудь или мы умрем?

- ....

У Манауэ не было слов. Он абсолютно не понимал происходящего.

Монстр атаковал!

- Кха-ааа-йааа!

Оборотень кинулся на торговца, Манауэ чудом избежал удара, падая и катясь по земле. Ему повезло, что монстр был сбит воплем. И в двойне повезло, что монстр для дальнейшей атаки выбрал Виида.

Лежа Манауэ наблюдал за чудом остающимся в живых Виидом. Он летал и катался по земле, делал невероятные кульбиты, стараясь избежать атаки монстра. Оборотень же сосредоточился на поимке прыгающей добычи.

Виид, весь в грязи, но не задетый ни разу, бежал сломя голову прочь. К счастью, Двичи вернулись и разобрались с бушующим монстром.

Они даже принесли извинения:

- Ребят простите нас. Мы слишком увлекись, и забыли про вас. Это была большая ошибка.

- Не переживайте. Все же мы остались в живых. Спасибо вам за спасение...

Слыша слова Виида, Хелмен усмехнулся.

- Не переживайте, таких людей как вы много.

- Любое оружие, которое держат эти парни бесполезно, когда они встречают настоящую опасность, - тихо сказал Льюис напарникам, чтобы торговцы его не слышали.

- Ага, даже если их уровень высок, и они держат хорошее оружие, они все равно не знаю, как его использовать, - поддержал Хелмен.

- Они как дети с игрушками! - заключил за всех Гран.

Наконец квартет перестал следить за ними. Они не знали, что Виид, как только заподозрил их, старался всеми силами показать свою беззащитность. Он ждал этого момента.

Оборотень!

Виид видел, как один оборотень из стаи избежал сражения.

Казалось случайным, что один из них избежал битвы и устремился на беззащитных торговцев. Учитывая боевые навыки квартета, не было большой трудности остановить всех оборотней. Следовательно, квартет намеренно упустил монстра.

Они оценивали их реакцию. И Виид обманул их.

Кварг!

Бах!

Вжыык!

- АААааааа!

Не встретив сильного сопротивления со стороны монстров, отряд все же столкнулся с проблемой - ловушки.

За время пути они уже встретили их с десяток. Ядра, стрелы, песок - ловушки были повсюду. Иногда они стояли парами, избегая одной, вы попадали в другую. Одни были заранее видны, других не обнаружишь даже при самом пристальном рассмотре.

- Черт, не могу поверить, что меня задело, - кричал Хелмен, наблюдая, как поток крови изливается из тела. Полоска жизней медленно убывала.

В могиле карлика было два этажа. После того как отряд нашел лестницу вниз, Гран воодушевленный добычей отправился вперед.

- Ха-ха, удача улыбается нам, - хвастаясь, кричал Гран.

Виид считал смех необоснованным.

Второй этаж.

Во всех подземельях работало только одно правило: Чем дальше вглубь, тем опасней противник. И хотя ликантропы появлялись довольно редко, отряд столкнулся с огромным количеством ловушек.

Бах!

Нефть полилась с потолка и в тот же миг, вспыхнул огонь. Раненый другой рядом находящейся ловушкой, Хелмен не мог быстро двигаться. От убийцы остался только пепел.

Манауэ и Виид, идущие позади, были в безопасности.

- Черт.... Это что была двойная ловушка?

Оставшиеся Двичи не оплакивали смерть товарища. Законы стаи, в таких ситуациях, сулили лишь большую долю выжившим.

'Осталось трое. Я и пару конкурентов.'

'Даже, если еще кто-то умрет, я доберусь....'

'Я буду единственным, кто останется в живых.'

Они не заботились друг о друге.

Смерть Хелмена только разожгла жадность в остальных. И пора было уже вводить торгашей в игру.

- Но... - начал Гран, - несправедливо, что только мы подвергаемся опасности.

Маркус и Льюис посмотрели на него с удивлением.

- Гран, ты вообще о чем?

- Ты забыл? Про удары молний. Или ты придумал способ избежать этого?

- Смотрите и учитесь. У меня есть идея, ведь нам нужен только один - уже тише сказал он, чтобы его не услышали

торговцы.

- Прошу прощения? - неловко спросил Манауэ.

Гран улыбнулся в ответ.

- Вы слышали, что я говорил. Нам нужно разделить риски. Один из моих друзей погиб. Разве вы не чувствуете ответственности.

- Тогда, что вы хотите от нас?

- Я хочу, чтобы один из вас шел впереди. Так мы, по крайней мере, разделим риск пополам.

Манауэ был сбит с толку. Он думал, что лучше вообще свалить из подземелья или они все тут погибнут. Но сказать это после смерти Хелмена язык не поворачивался, его не поймут. Не стоило вообще соваться в это место!

'Но я так обязан Вииду...'

В этот момент Манауэ твердо решил выйти добровольцем.

- Я пойду впереди, - сказал Виид, сняв тяжесть выбора с торговца.

- Так как я скульптор, мои боевые навыки невысоки, но даже у меня есть жизни. Идемте за мной.

- О, спасибо за понимание.

С тех пор Виид шел во главе группы. Но даже в самом строгом смысле их нельзя было назвать группой, так как они были порознь!

Их с Манауэ не взяли в группу, так как бандиты не желали отдавать даже толики опыта. Вииду оставалось только поднимать мелочевку и вещи, которую квартет игнорировал.

Убийцы игроков из-за плохой репутации не могли посещать крупные города. При особо плохой репутации, даже деревенские стражники могли напасть на убийц. Кроме того был шанс встретить кого-то из прошлых жертв нападений. Поэтому, когда убийцы грабили, они брали все вещи, кроме тех которые они не могли продать.

'Какое интересное место,' - думал Виид. За время игры он обследовал множество подземелий с монстрами. Толпы монстров и опасные главари, такие как Рыцари смерти - все это было, но вот с ловушками он встретился впервые.

'Нужно быть предельно внимательным и сосредоточенным, или я погибну.'

Дорога впереди состояла из синих и красных плиток. Наверняка ловушка, а умения для проверки гипотезы не было, так как ни вора, ни авантюриста в группе не наблюдалось.

- Эй, Виид нужно двигаться дальше, - подговаривал его сзади Гран.

Виид пошел предельно медленно, каждый шаг он ставил как

можно мягче, стараясь в случае опасности быстро отреагировать на угрозу.

Шаг на синюю. Ничего не произошло. Облегчение.

Шаг на красную. Все тихо.

Это только начало, впереди еще более пятидесяти метров пути. Не было ни одной подсказки, откуда могла последовать угроза.

'Синяя плитка. Красная плитка. Синяя. Красная. Он шагал, ничего не происходило. Делать каждый следующий шаг на другой цвет плитки, могло ли это быть способом деактивировать ловушку...?'

Виид решил покончить с чередованием. Он наступил два раза подряд на синюю плитку. Тем не менее, ничего не произошло.

Он стал еще более осторожен.

'Теория о чередовании, потерпела крах. Ну, он и не надеялся, что все будет так просто. Но если все не так, значит...'

Он стал еще пристальней вглядываться.

'Там...'

Виид увидел впереди, практически незримую нить, простирающуюся на уровне лодыжки. Если бы не его предельная концентрация, он бы ее никогда не заметил. Красный и синий фон плиток отлично маскировал нить запускающую ловушку.

'Человеку, задевшую ее, явно не поздоровится.'

Виид продолжил медленно двигаться вперед. Гран следовал попятам за ним, на небольшом расстоянии. В десяти шагах от него, шли остальные. Манауэ был в самом конце и соответственно в больше безопасности, чем все остальные.

Гран тоже увидел ту нить. Хотя движения Виида лишь на миг изменились, этого хватило Грану, чтобы насторожиться и обнаружить ловушку. Виид спокойно пересек нить и двинулся дальше.

'Хм, ловушка. Благодаря лишь удаче он избежал ее? Или...'

Гран переступил нить. Он ничего не сказал своим компаньонам. Идущие позади бандиты все равно скоро узнают о ней.

Хлоп!

Льюис небрежно ступая, задел нить. В тот же миг, стены по бокам от бандита раскрылись, и отряд увидел какие-то трубки.

- Квак! Квак! Квак!

Льюис был поражен множеством стрел! Единственное, что он мог делать, кричать.

- Помогите, помогите мне!

Пока Льюис кричал, все стояли и смотрели. Только в конце,

когда он испустил последний вздох, оставшиеся Двичи, произнесли:

- Дурак.

- Дурак, что умер в таком месте.

Маркус снял с тела компаньона ценный нагрудный доспех. После смерти, одним конкурентом на сокровище стало меньше. Маркус и Гран встретились глазами и усмехнулись друг другу.

Четыре участника группы Двичи, встретились в самом начале игры. Группа была сформирована для развлечения и убийства простых игроков. Не было ни дружбы, ни договоров.

Хлоп!

Взрыв! Взрыв! Квак!

Множество ловушек пришлось преодолеть отряду, пока они не добрались до нового препятствия.

Это место в подземелье не прятало опасности. Единственная дорога, в подземной впадине проходило под штормом молний. Разряды в полном беспорядке обрушивались на тропу. Это было прекрасное и смертельно опасное место.

Виид не видел никакой закономерности в ударах. Он оглянулся назад:

- Как, по-вашему, я тут могу пройти!?

Гран вытащил маленький камень.

- Нам повезло. У меня как раз есть камень, который притягивает молнии. С ним можно пройти. Держи.

- Ага, - удивленно сказал Виид.

Взяв камень, он сразу же идентифицировал его.

Камень молний:

Прочность: 100/100.

Особо редкий камень с высоким содержанием железа. Своей силой он привлекал электричество.

Способность: Защита от электричества 99%. Обладает способностью притягивать электричество.

Поскольку Виид видел описание работы камня, Гран и Маркус злорадно рассмеялись.

'Мы пересечем. А вот он уже сдохнет!'

'Осталось пройти немного и там сокровище.'

Но нужна жертва, чтобы пересечь магическую ловушку. И хотя камень утверждал о защите, при таком количестве разрядов,

даже процента бы хватило, чтобы умереть.

- Эй, Виид, давай уже иди. Ты, конечно, умрешь, но зато другие пройдут целыми.

Маски были скинуты. Двичи злорадно ухмылялись.

- Хорошо, я умру. Вы пересекут дорогу. Вот только.... - сказал Виид.

- Что?

- Как вы вернетесь назад?

- ....!

Маркус и Гран удивленно смотрели друг на друга. Ожидая, что кто-то ответит. Все время они думали только о сокровище. А как возвратиться, вопрос просто ускользнул из их внимания.

- Эээ...

- Черт, не может быть.

У них был только один камень молний! Значит, они не смогут вернуться и все умрут.

Гран достал меч.

- Ну, все. Мое терпение закончилось. Бесполезные, грязные, ублюдки. Пора умереть!

Гран кричал, брызжа слюной. Его нервы сдали и крыша поехала.

- Грязные ублюдки....

После слов бандита Манауэ бросился назад. У него все еще оставался туз в рукаве - Виид.

Туз был готов к бою. Наблюдения их сражений, хватило ему, чтобы все понять и выработать стратегию боя. Однако лицо Виида все еще выражало испуганный вид. В этой ситуации, когда бандиты стояли по бокам от него, он все еще не мог ничего сделать. Даже вытащить меч.

'Почему? Почему Виид бездействует. Он должен раскатать их как блин с мясом....'

Гран начал движение. Манауэ и Виид готовились умереть, но тут в бой вмешался еще один участник. Это был Маркус!

- Умри! Гран, ты знал, что рано или поздно это произойдет!

Гран резко развернулся на новую опасность.

Маркус все продумал. Торговцев он сможет убить и позже, в любое время. А вот Грана, как угрозу надо было устранять в первую очередь. Они не доверяли друг другу и удар в спину самое простое, что могло произойти.

Битва между Двичами началась.

- Меч огня!

- Лезвие льда!

Огонь и лед. Гран специализировался на огне, Маркус на льде. Оба убийцы предпочитали навыки нападения, защитным.

Все умения подбирались с целью быстрого или незаметного нападения.

Бой был короток. Хитрым приемом Гран отстранил меч противника и ранил того в плечо. Оружие упало на пол.

- Хорошая попытка Маркус, - сказал он.

- Черт возьми, я был близок! Еще мгновение и сокровище досталось бы мне...

- Уже не достанутся, - ударив мечом, Гран поразил бывшего напарника в горло. - Ахаха! Теперь сокровище мое!

Мертвый Маркус упал под ноги противника. Щит за его спиной издал прощальное, грустное дзынг.

- Виид, Манауэ. Вы вдвоем пойдете вперед. Один из вас будет держать камень. Другой щит. Возьмите его с тела Маркуса. Требование щита - уровень 200 или выше. Тот, кто с камнем умрет. Выживший возьмет сокровище и, прикрываясь щитом, вернется назад. Выбирайте скорее кто, с чем пойдет. Вернувшегося я обещаю оставить в живых.

Гран закончил вычисления в голове. Нужно пожертвовать одним человеком и получить сокровище.

Двич, в мечтах, уже радовался, предвкушая награду.

Виид начал действовать. Глиняный меч, мягко вышел из ножен.

Гран заткнулся, но ухмылка стала еще больше. Он находил это забавным, торгаши хотели посопротивляться перед неизбежным. Они проявили неуважение к нему!

- Что. Планируешь бороться со мною? Мне хватит и Манауэ. Конечно, если мне придется пойти с ним, меня может ранить, но сокровище все равно достанется мне. Так что сопротивление бесполезно. Давай, нападай. Даю тебе фору в три секунды.

- Благодарю.

Три секунды форы. Ахаха. Виид от таких подарков не отказывается.

- Твое право Гран. Техника секущего клинка!

Меч засветился светом, что-то мелькнуло в глазах Грана.

- Говоришь бесполезно?

Виид легко поразил Грана мечом, так как Двич даже не предполагал, что тот владеет клинком.

- Скульптор.... - умирая, произнес бандит.

Всего один пропущенный удар и полоска жизней уменьшилась до нуля.

Манауэ радостно вздохнул. За последнее время он сильно переволновался и теперь, наконец, все закончилось.

- Что теперь? Мы возвращаемся? - спросил он.

- Мы прошли такой долгий путь, чтобы повернуть назад?

Нет, нужно хотя бы узнать, что там за сокровище. Хотя все эта болтовня о нем сомнительна.

- Но как? Если зайдем внутрь назад уже не вернуться. Ведь эти бандиты специально вели нас, чтобы мы умерли за них!

- Не обязательно умирать. Эти бандиты были новичками в подземельях, они даже по карте плутали, пока искали вход. В каждом правиле есть исключение. Даже в прохождении этой ловушки.

- Пример?

- Полет.

Виид использовал заклинание и из его спины начали появляться огромные белоснежные крылья. Секрет его уверенности в проходе через горы заключался в этих крылья. Его секретное оружие.

В башне Миракена в Лавиасе. За плату в 10 золотых, вы получали заклинание, позволяющее вам летать в течение месяца.

Взмахнув крыльями, Виид поднялся в воздух и устремился вперед. Он с виртуозностью избежал падающих молний и прилетел до конца дороги. Там он увидел записку и музыкальный инструмент, арфу.

- Дорожите ей, - было написано на бумаге.

Виид взял арфу, и его как будто ударило током.

Арфа карлика Вино:

Прочность: 20/20.

Вино был маленьким и толстым карликом. И на свою беду, полюбил человеческую девушку. Но девушка никогда бы не полюбила карлика, так как люди их презирали. Вино был в отчаянии. Пока не услышал о музыке. Музыка содержала красоту, которая могла привлечь к нему девушку.

Способность: 30%-ое повышение привлекательности у женских НИП.

Глаза по мере чтения этого описания у Виид становились все больше и больше. В конце, он не выдержал и рассмеялся.

- Аха-ха-ха-ха-ха.

Хелмен, Маркус, Льюис и Гран. Все эти схемы, интриги, заговоры которые привели к смерти! И что в конце? Просто арфа. Карта, ведущая не к сильному оружию или броне, а к инструменту, который привлекает женщин. Привлекает женщин!

Глава 4. Унижение Ван Хока.

Ли Хэн сидел за компьютером и изучал игровой аукцион. Как всегда он проверял лоты других игроков, искал выгодные предложения. Правда в этот раз была еще одна причина отслеживать аукцион.

'Невероятно...'

Популярность Королевской дороги увеличивалась изодня в день. Виртуальная торговая площадка с 16 миллионами предложений за прошлую неделю выросла еще на 5 тысяч лотов.

Статистика велась по неделям. И хотя большинство вещей, выкупалось в течение суток, на следующий день, предложений меньше не становилось.

Конечно же, все выше написанное не касалось просто абсурдных предложений с завышенной ценой. Но Хена они и не интересовали, он искал что-то особенное.

'На этой неделе есть пару интересных вещей.'

Меч Мелак:

Прочность: 105/105.

Урон: 40 - 43.

Длинный меч, содержит небольшую примесью мефрила для повышения прочности. Оружие от известного кузнеца Мелка.

Требования: Сила 200. Уровень 100.

Эффекты: 50%-ое повышение урона по нежите.

+25 силы. +17 проворства.

Браслеты Кракова:

Прочность: 40/40.

Одаренный и эксцентричный волшебник постигал тайны зачарования предметов. В ходе своих экспериментов он смог придать своим браслетам невиданные раньше волшебные свойства.

Требования: Уровень 150.

Эффекты: Увеличение маны на 30%.

Все магические эффекты усилены на 20%.

+10 ко всем характеристикам.

Вещи с такими характеристиками были желанной любым игроком редкостью. Даже жадность Хэна умолкла при мысли об обладании столь ценными вещами.

'Сколько?'

Меч Мелака стартовал с 1500 долларов. Однако время торга еще не закончилось, и цена уже подскочила до 2500. Ажиотаж был вызван низкими требованиями для оружия и отсутствием ограничения на класс. Предмет мог быть продан за баснословные деньги.

Браслеты Кракова также был уникальным предметом. Стартовая цена в 3000 долларов, жадными игроками было доведена до 5 тыс.

'Благословение небес.'

Ли Хэн облизнул губы.

Вначале он планировал закупить несколько вещей с хорошими характеристиками, которые помогут ему охотиться. Для этого он отложил примерно 30 тыс. долларов.

Однако если вы начали что-то искать, остановиться не так просто. Ища хорошие вещи, вы рано или поздно натыкаетесь на более и более лучшие предметы, чем планировали, и цена для вас исчезала.

Хэн решил искать до конца, пока аукцион не закончится.

Параллельно он продавал свои вещи, накопленные за время охоты в Лавиасе. Главным образом оружие с Рыцарей смерти, которое обладало хорошими характеристиками, и не было продано торговцам в городе.

Еще были вещи, требуемые для завершения разных заданий, их можно было продать задорого. Простой игрок продал бы их НИПам или поставил на аукцион по бросовым ценам, Хен следил за этим и по возможности перепродавал.

Лимит времени на аукционе равнялся одной реальной недели или четырем неделям в игре.

Оружие и броню с Рыцаря смерти Хен поставил со стартовой цены в 10 долларов. Аукцион привлекал множество игроков, которые бились за лоты. Поскольку людей было много, цена на вещи иногда значительно возрастала, в тоже время стартовая цена гарантировала, что вещи за бесценок проданы, не будут.

Ли Хэн выставлял вещи, которые можно было продать за три и более доллара. Все остальное он продавал НИПам так как не было смысла заморачиваться. Сейчас Хэном было зарегистрировано более 30 лотов, которые он ежедневно проверял.

'Ну пожалуйста, еще немного, поднимитесь в цене.'

Хэн волновался, так как это было первый раз, когда он выложил хорошие вещи на сайт-аукцион.

'Насколько высоко цены могут повыситься?'

Он понимал, что ничем не может воздействовать на цену, но от этого меньше волноваться не мог.

На аукционе, Ли Хэн имел самый высокий рейтинг - алмазный. В течение одного месяца плата за размещение 100 вещей не взымалась, также товар выделялся красным цветом и показывался в специально выделенных местах.

'Благодаря этому товар точно не затеряется в куче других предложений.'

Цены на вещи Рыцарей смерти поднялись с 10 до 20 долларов, а некоторое оружие даже до 30 долларов! До конца недели оставалось пару дней и возможно цены еще несколько раз прыгнут.

В древности на просторах Версальского континента располагалась Арпенская империя. После 300 лет процветания, страна развалилась на множество государств, а от империи остались лишь записи в старинных манускриптах.

Дальнейшая история писалась только кровью и смертью!

В эпоху раздора и битв, маленькие страны объединились, чтобы пережить это непростое время. Так появилось Соединенное Королевство Британии. В первые годы семь королевств жили в атмосфере недоверия и подозрений. Но теперь благодаря единым законам и традициям - это было единое сильное королевство.

Географически королевства располагались на центрально восточной части континента. Свободная торговля, путешествия и развитые технологии, привлекли множество игроков решивших начать свое путешествие в игре с Соединенного Королевства Британии.

Город Томлин. Жемчужина на восточной границе С.К. Британии.

- Покупаю кроличьи шкуры!

- Нужен компаньон для охоты в пещерах Перчериа.

- Ищем Клерика. Уровня 50 или выше. Весь лут распределяется лидером группы.

Огромная толпа бурлила на главной площади. Одетые в красочную одежду и различное обмундирование воины, яркие и веселые менестрели, ну и конечно пузатые, приветливые торговцы. Последних было особенно много.

- Кто желает купить ароматные специи?

- Дешевые вещи, покупаем, экономим!

Городок Томлин прежде всего был местом дислокации игроков низкого уровня и торговля была нацелена именно на них.

Повозка медленно приближалась к восточным воротам города, привлекая внимание игроков.

- Ух. Что там?

- Да, выглядит плохо...

Колеса шатались и были готовы отвалиться в любой момент, навес покрывающий фургон был изрешечен до состояния рваной тряпки. Однако не состояние повозки привлекло внимание людей, а пассажиры внутри.

Виид сидел на месте извозчика, вырезая что-то из дерева, Манауэ же сидел рядом и в голове подсчитывал понесенные расходы.

Вокруг головы торговца было обмотан кусок ткани, делающий похожим его на опасного моджахеда. Повязка должна была защитить уши торговца от постоянных криков Виида во время пути по Баркху. Манауэ так часто слышал вопли напарника, что находился на гране нервного срыва.

Виид же был очень доволен, умение оказывало давление на врагов, и в тоже время повышало мотивацию у союзников. Из-за такой двунаправленности, мастерство повышалось довольно быстро. К концу пути уровень владения способностью у Виида достиг продвинутого 3 уровня.

Из-за столь частых воплей Манауэ дал себе зарок никогда больше не соглашаться на такие путешествия с Виидом, даже в сопровождении других воинов.

- Смотри. А тут действительно много людей, - сказал Виид, рассматривая толпы игроков.

Несмотря на то, что город находился в самой восточной точке королевства, людей тут была тьма. Игроков Соединенного Королевства, а не путешествующих игроков например из Розенхайма. Пересечь горы было довольно не просто, так как путь длительностью в месяц таил гигантских пауков, василисков, людоедов и множество других монстров жаждущих наброситься на рискнувших пройтись по горам игроков.

Один раз Виид чудом избежал смерти от водяного, когда тот схватил его на берегу озера своими руками-корнями.

Горы были раем для монстров. Случалось, приходилось биться часами без передышки, чтобы прорваться и выжить в этом суровом месте.

В кратких моментах затишья, Виид обрабатывал имеющиеся у него драгоценные камни. Гравировка давала в два, а иногда и в три раза больше опыта, чем ваяние скульптур. Благодаря этому

все имеющиеся драгоценные камни были уже обработаны, и навык скульптурного мастерства повысился до среднего 4 уровня. Еще более замечательным было то, что навык ремесла повысился до среднего 6 уровня. Ремесло влияло практически на все остальные навыки и являлось вторым по приоритету, после скульптуры.

- Виид, а ты получается, в первый раз покинул границы Розенхайма?

- Да.

- А я попутешествовал по нескольким странам. Встречался с друзьями. Все же королевство Розенхайм не самое популярное место для начала игры, даже в королевстве Брента начинающих игроков больше.

- Зато существует много людей извлекающих из такой ситуации прибыль.

В игре действовало простое правило: кто первый, того и бонусы. В случаях же специальных подземелий или территорий существовало понятие собственности. Когда гильдия берет под контроль такую область, она получает специальные бонусы: 20% увеличение опыта, возможность ограничить посещение территории другим игрокам, назначить налоги на проведение различной деятельности - все это было причиной войны между гильдиями.

Примером такой деятельности среди гильдий Соединенного Королевства Британии можно назвать сражение за крепость Одейн.

'У меня есть множество других дел, кроме как воевать, умирать, тратить время на все эти дела в гильдиях,' - думал Виид.

Миновав ворота, Виид и Манауэ в первую очередь отправились в торговую лавку. В маленьких городах вещи можно продать только специальным менялам. В Томлине это был милый старичок-торговец.

- Мы прибыли продать несколько вещей.

После слов Манауэ меняла радостно улыбнулся.

- Да? Много людей приезжает торговать в это время. Что у вас за товары?

Одну за другой Манауэ вытащил весь сыр и бутылки оливкового масла из повозки.

- Все это.

- Ох! Из королевства Розенхайм, не так ли? Приехали из такой дали. Я заплачу 4 и 8 серебра за каждый товар соответственно.

Манауэ закрыл глаза от облегчения. Фургон был с головой

забит едой и от запаха его уже мутило. Каждый раз, когда повозка подскакивала на кочке, и запах масла с сыром становился особенно силен, его живот просто крутило. Иногда реализм был больше минусом, чем плюсом в игре.

- Спасибо вам. До другого города я уже ничего не довезу, 470 золотых будет достаточно.

- Держите. С вами приятно иметь дело.

Манауэ получил 200 золотых прибыли и небольшое повышение известности. Наконец, долгая поездка подошла к концу и он, радуясь, отошел в сторону.

Но даже радость не могла задавить чувство зависти, когда к торговцу подошел Виид, открыл свою сумку и начал выкладывать один за другим все драгоценные камни и собственноручно вырезанные браслеты, брошки.

- Сколько вы дадите за них?

В этот момент ждущие сзади своей очереди игроки зашумели:

- Это нефрит!

- Столько драгоценностей. Вон изумруд,... а там, если не ошибаюсь, сапфир!

- Где вы нашли столько драгоценных камней?

- Такие красивые.

Неудивительно было встретить такую реакцию у игроков. Большинство торговцев в Томлине были низкоуровневыми игроками, которые никогда не видели драгоценных камней в игре.

Старик меняла с неодобрением смотрел на разложенные перед ним драгоценности.

- Сожалею, но в Томлине запрещено проводить сделки на столь большие суммы! Вам нужно продать этот товар в большом городе.

Манауэ лучше разбирающийся в торговых делах, сделал предположение:

- Видимо в королевстве драгоценности классифицируются как роскошь и запрещены для продажи в маленьких городах. Придется продать их в крупном городе, возможно даже в ювелирной лавке за хорошую цену.

- Это так?

Меняла кивнул. Тогда Виид обратно собрал все драгоценности в сумку. Так или иначе, не было никакой причины избавлять от них прямо сейчас.

В каждом городе цены отличались, поэтому возможно стоило попутешествовать и поискать лучшее предложение.

Даже после того как поскрипывающая повозка скрылась в западном направлении, город бурлил и обсуждал двух игроков.

- Представляешь, меняла не смог купить его драгоценности, сколько тогда они стоят?

- Те браслеты ручной работы, держу пари, стоят невероятно дорого!

- Откуда вообще они взялись?

- Восток! Но там только горы Баркху...

- Они что пересекли горы?

- Королевство Розенхайм! Драгоценности оттуда, но кто их обработал...

После несколько дней путешествия Виид и Манауэ достигли столицы королевства Кеурона. Одной из стран входящий с Соединенное Королевство Британии.

В широкой равнине, перед замком Регус бегали кролики, лисы и начинающие игроки.

- Так мирно все выглядит.

- Ага, - кивнул Виид напарнику.

После постоянных столкновений в горах Баркху, кролики и лисы выглядели симпатичными и какими-то невинными.

Впечатление еще больше усиливалось синевой неба, белыми воздушными облаками, теплым солнцем поливающим лучами золотые колосья пшеницы и красные кирпичи замка Регус.

В отличие от мощи крепости Серабурга, Регус брал утонченной красотой. Взирая на замок, Виид чувствовал желание сочинить стихотворение.

Триньк!

Характеристика Искусство увеличено на 2.

Искусство увеличивалось не только после создания различных вещей, но и при путешествии по новым, прекрасным местам.

Королевство Кеурон самое популярное место для путешественников! Город-курорт невероятной красоты, привлекал множество игроков.

Герои сидели в повозке и расслабленно созерцали пейзаж. Меж тем пока Манауэ отдыхал, Виид анализировал замок.

'Вполне возможно создать скульптуру, уменьшенную копию замка. Думаю, это будет интересно другим игрокам и моя известность повысится. Правда, насколько сильно повысится?'

Виид измерил высоту стен, размер бойниц и крепостных

валов. Сделал маленький грубый набросок у себя в голове.

Своего рода это был инстинкт скульптора - все, что он видел, сохранялось в памяти в надежде на дальнейшее применение.

Наконец они двинулись вперед и достигли главных ворот замка.

- Я пройду вперед, - сказал Манауэ.

Он остановил фургон и направился к воротам. Он должен проехать только через главные ворота! Решение принято, пути назад нет.

Вооруженные стражники остановили торговца.

- Проезд только по разрешениям или за плату.

Манауэ без разговоров кинул пару золотых одному из них. После сделки в Томлине, два золотых не были той суммой, из-за которой стоило убиваться.

- Добро пожаловать, торговец.

Охранники поклонились, и один из них дал отмашку солдатам на стене. Главные ворота обычно всегда закрыты, неторопливо и величественно начали открываться перед героями. Это было захватывающее!

- Ничего себе!

- Тот парень просто швырнул пару золотых, без размышления!

Слыша эти выкрики окружающих игроков, отвлеченных от охоты представлением, Манауэ просто пожал плечами.

- Эй Виид, давай вперед!

Повозка двинулась, Виид уже хотел пересечь черту города, как его остановили подскочившие стражники. Причет к четырем перед воротами присоединился еще десяток вышедшей из двери внутри крепости.

- Стоять! Вы не являетесь жителем Соединенного Королевства Британии. Кто вы и что привело вас в замок Регус? - крикнул старший из них.

Лишь бросив взгляд на игрока, стражники уже знали, откуда тот был. И хотя Виид был из Розенхайма с которым у С.К. Британии были хорошие отношения, посещать чужую столицу все же стоило при заранее полученном разрешении. Если разрешения нет, можно нарваться на большие проблемы с властями.

- Торговать, я скульптор и хочу продать некоторые товары ручной работы, уважаемые стражники!

- Да? Тогда по законам нашей страны вы должны оплатить сбор.

- Сбор для прохода?

Виид сразу подтянулся и поменял стратегию разговора.

- Замечательно, что такая стража охраняет замок Регус. Такие строгие мер безопасности помогут сберечь честных граждан от всяких негодяев.

- Хм, хм, да! Вы абсолютно правы, - ответил старшина.

Простые стражники сзади улыбались.

Виид за время игры накопил достаточно опыта, чтобы знать как правильно вести диалог с военными. Он дружил и с преподавателем учебного центра и с солдатами, для которых готовил еду.

- Сложная наверняка работенка? Охранять такой большой замок, как мне кажется, большая честь. Вам приходится останавливать всех и вся ради безопасности Регуса?

- Да, не легкая работа. И поэтому вам придется оплатить торговый сбор.

- А каков сбор? К сожалению, у меня на руках только 7 серебряных....

- Этого достаточно. Сбор 5 серебряных.

Лицо Виида застыла на несколько секунд. После чего порывшись в кармане, он вытащил серебро.

- Ох! У меня, оказывается, осталось только 4 монеты...

- ....

Манауэ и Виид проехали в Регус и решили разделиться.

- Я зайду к меняле, посмотрю, может можно что-то выгодно прикупить. Или найду, какое задание. Через день я буду ждать тебя тут Виид.

У торговцев в игре существовали свои собственные, уникальные задания. В основном, конечно, они были связаны с продажей, покупкой или доставкой различного товара.

- Хорошо... - сказал Виид и направился в свою очередь искать ювелирный магазин. Драгоценности все еще нужно продать.

И хотя внутри замка располагался огромный, шумный город. Найти лавку было не трудно. Это было двух этажное здание, кричащее о своей дороговизне и благородстве.

Игроки покупали драгоценные камни в основном для вещей с сокетами. Если в такие вещи вставить определенный камень, характеристики у персонажа повышались.

- Что вас интересует, хотите прикупить пару камней? - поприветствовала Виида продавец женщина. Изящная красотка-НИП.

- Я пришел сюда, чтобы предложить вам товар.

Виид неспешно вытащил из сумки все драгоценности. На прилавке, радуя глаз, сияли зеленые изумруды, темно-синие

сапфиры и белоснежные жемчужины.

- Ох, прекрасные камни. Я никогда раньше не видела такой интересной огранки.

Реакция девушки-торговцы отличалась от менялы в Томлине. Она сразу же приступила к оценке веса, размера, качества обработки. После всех этих измерений, сделала предложение:

- Я оценила все камни в 2900 золотых! Но так как вы известный путешественник и ваша профессия связана с ювелирным делом, я подниму для вас цену до 3200.

Ух! Покупка драгоценностей обошлась Виду в 1700 золотых, которые уже через месяц обернулись более чем в 3000. Драгоценные камни из Розенхайма, после обработки и продажи принесли хорошие дивиденды в королевстве Кеурон.

'Так, получается, месячная прибыль в 1500 золотых? Нужно, правда вычесть из суммы время на транспортировку и обработку камней.'

Хотя, после месяца охоты, можно было получить тот же доход за счет вещей, да плюс к этому опыт! А так получалось много денег и капля опыта. Вот если бы он был торговцем, и в зависимости от его навыков можно было бы торговаться, получать большую прибыль, да еще и опыт за сделки... Виид не был торговцем, поэтому вместо того чтобы мечтать он вытащил арфу.

Триньк, Дзынк, Донг.

Музыка тоже могла улучшать впечатление у людей. Барды этим в основном и занимались. Благодаря своим песням, они могли повысить характеристики у союзников, вызвать доброжелательность у НИПов и даже повысить выгодность предстоящей сделки. Высокоуровневые барды приобретали такую любовь у людей, что могли бесплатно жить и есть на постоялых дворах.

- Вау! Парень играет на арфе.

- Приятная музыка.

- Мне тоже нравится, - слышались голоса окружающих Виида игроков.

Виид владел только основами арфы, но и этого оказалось достаточно, чтобы сыграть более-менее прилично. Во время пути он сознательно тренировался для расширения своего мастерства.

- После прослушивания вашей игры, отношение НИПов к вам улучшилось.

Рот Виида изогнулся в улыбке - цель была достигнута.

Однако прослушав выступления Виида, девушка-торговец

открыла глаза и произнесла:

- Хорошая музыка, но знаете, не хватает песни.

- Песни?

- Да. Не могли бы вы спеть что-нибудь, если вам не трудно.

Виид не хотел огорчить девушку. Придется петь, петь РОК!

В детстве, он хотел стать рокером, так как ему казалось, что это круто и легко достижимо. Всего-то надо орать. Громко! Без ритма! Без смысла!

Кто-то, когда-то ему говорил, что у него якобы нет слуха. Только Виид даже не придал этому факта. Поэтому когда он сделал пару аккордов на арфе, мысленно он уже был в стране рока:

- Яркоооеее! Сооолнцеее поднимаетсяяя! Возвращаааетсяяя! Сооолнцеее! Даа! Поднялооось! Дееень наааастаааал!

- Аааааа бляяя!

- Черт, я сошел с ума.

- Бежим отсюда! - кричали окружающие Виида игроки.

Непреднамеренно, Виид использовал умение Вопль при пении песни. Да если подумать была ли разница между его пением и использованием навыка.

В общем, пение Виида, оглушало и нагоняло страх на каждого игрока, услышавшего его крики. Любой, кто пытался вслушиваться в пение, получал такой удар по голове, что ноги подкашивались, тело дрожало и хотелось умереть, лишь бы не слышать этот ад.

- Дееень! Дууумаааайтеее! Идиииитеее! Смооотриииитеее! Хаааааа! Днеееем!

Виид ревел не переставая. Он не заботился о мелодии, только создавал как можно больше шума! В его представлении, чем громче песня - тем лучше от нее будет впечатление.

Когда, наконец, он закончил петь, никого в ювелирной лавке и даже на улице не было! Девушка-торговец смотрела на него с каменным выражением на лице.

- Так сколько вы дадите за все эти драгоценности? - спросил Виид.

Девушка лишь покачало головой. Виид непонимающе на нее уставился.

- Сделки не будет.

- ...

- Убирайтесь. Или я вызову стражников!

- Не злитесь. Я сыграю вам снова...

На это раз Виид не пел. Он лишь играл, много играл и кое-как смог выправить отношение продавщицы к себе.

- Я куплю все за 3240 золотых.

- То, что надо, спасибо вам.

Виид отдал камни и отбыл с заработанным золотом вон.

- Вы провели крупную сделку. Ваша известность увеличилась на 150.

Репутация Виида снова повысилась.

'Неплохая все же получилась сделка.'

Чем больше ваша известность в игре, тем проще вам находить более интересные и прибыльные задания. Также вы получали некоторые скидки при торговле с НИПами. И даже более приятные вещи, вы становились известными.

- Слышали о Короне? Этот воин сделал невероятное! Сразил в одиночку двуглавого огра в горах Доджа.

- А про Батуна? Нет? Он оказал несколько бесценных услуг герцогу Сэмилу. За это его посвятили в рыцари и дали высокий пост в вооруженных силах!

Это была сила известности. Иногда при выполнении особо редких заданий вы могли попасть в историю мира Королевской Дороги.

Даже торговцы, за хорошие сделки, могли стать известными среди НИПов. И те стали бы о них рассказывать другим игрокам.

- Встречали человека по имени Бенсон? Если увидите его, будьте осторожны. Он подло убивает людей после того как втирается им в доверие! Поэтому держите глаза в оба.

Иногда слава имела и обратную сторону. Если ваша известность сильно отрицательная, НИПы будут предупреждать всех встречных об опасности встречи с вами.

В случае с Виидом примером такой известности, была история со статуей Фреи.

Виид неспешно шагал по городу, у него осталось еще одно не решенное дело. Среди драгоценностей была одна вещь, которую он не стал продавать.

Темно-красно ожерелье жизни, добытое им в Лавиасе. Его свойства были неизвестны Виду, так как идентификацию из-за низкого навыка ему произвести не удалось.

Когда он впервые достал его, ожерелье было белого цвета. Однако название было, почему-то - Темно-красное ожерелье жизни. При встрече с Манауэ цвет все еще оставался белым. Но вот когда они пересекали горы Баркху, оно начало постепенно темнеть. И теперь действительно приобрело темно-красный оттенок.

Продавать, не узнав чем обладаешь, как-то не хотелось. Мало ли там что-то особо ценное. Поэтому Виид хотел

идентифицировать его сначала.

'Если это будет хлам, даже продавать не буду, просто разнесу на кусочки,' - думал он, направляясь к виднеющемуся вдалеке зданию с лавкой идентификации.

Внутри здание оказалось просто переполнено толпой игроков желающих знать, что за вещи они понаходили.

- Вот, посмотрите на это кольцо добытое мною на охоте.

- Ага, такс, это кольцо обладает....

Идентификация сродни лотерее. Вы не знаете, что за предмет у вас на руках и не окажется ли он хламом, за который вы заплатили деньги. Но была и обратная сторона, вы могли сорвать джек-пот.

Виид быстро оглядел первый этаж и направился вверх по лестнице. Первый этаж был предназначен для проверки простых вещей, с небольшим уровнем требованием. Такую идентификацию он мог провести и сам.

На втором этаже было также довольно много пользователей. Поглядев на них, он заколебался. Предмет мог оказаться чем-то действительно уникальным, и ему не хотелось лишней шумихи вокруг себя. Приняв решение, Виид направился на третий этаж.

Это был последний этаж здания. На нем находился холл с диванами для ожидающих и несколько дверей. Все процедуры проходили за закрытыми дверьми, что гарантировало конфиденциальность распознавания. Не увидев никого, Виид открыл первую попавшуюся дверь.

- Добро пожаловать! - радостно поприветствовала Виида белокурая девушка волшебница.

'Она - тоже игрок.'

Вообще-то, когда в первые четыре недели вы не можете покинуть замок, вам приходится выполнить большое количество мелких заданий. Виид правда из этого правила был исключением, но помимо него находилось мало игроков готовых все это время бить манекен.

Поэтому многие игроки перебирали разные рабочие места от регистратора в гостиницах до продавца в магазинах. Сделано это было для того чтобы начинающий игрок познакомился с миром игры и начал развивать какие-нибудь производственные навыки.

Но игроков класса волшебник было очень сложно встретить в качестве идентификатора. Распознавание вещей давало не много опыта и денег.

'Ох! Целый день работы, толпы людей и всего 3 золотых в кармане!' - думала волшебница Линдел, смотря на нового

посетителя.

Ее уровень уже достиг 200го и она закончила второй тур обучения. Теперь она могла изучить новые мощные заклинания, накладываемые на область. Специализацией волшебницы были молнии, поэтому она собиралась выучить 'Шторм молний' - красивою заклинание, создающее облако в небе из которого в землю били чудовищные разряды, наносящие огромный урон монстрам. В общем, очень полезное умение. Однако цена книги для изучения равнялась 540 золотым!

Даже после завершения второго тура обучения у волшебницы не было таких денег. На начальных уровнях ей пришлось покупать множество различных усилителей, реактивов, книг, роб и даже посохов.

Возможно на поле боя, волшебник - это самая красочная профессия, но в жизни - это один из самых бедных классов. Поэтому ей и приходилось дополнительно сидеть, работать идентификатором.

'Клиент? Что вообще надо этому нищему?' - думала она, смотря на Виида.

'Пошел бы, хоть руки помыл что ли.'

Линдел не верила своим глазам. Игрок был одет в какую-то рвань. Дырявый плащ, потертая и в нескольких местах пробитая броня, которая из-за маленькой прочности выглядела просто убого. Она за всю игру не видела более печальных вещей на игроке.

Ко всему этому за плечами у игрока была какая-то сумка, из которой шел сильный, отталкивающий запах лекарственных трав.

Стараясь погасить дурные мысли в голове, она заговорила с клиентом. Все же, какая ей разница как выглядит клиент, лишь бы заплатил деньги.

- Сожалею, но это место для продвинутой идентификации вещей. Общую идентификацию вы можете найти на втором и первом этаже.

Как и в реальной жизни, люди оценивали друг друга в первую очередь по внешнему виду. Только НИПы могли сразу понять кто, перед ними посмотрев на известность игрока.

Проигнорировал ее первую фразу, Виид вытащи ожерелье из сумки и протянул его волшебнице.

- Пожалуйста, идентифицируйте его.

- Хм, у меня высокие цены. Если вы хотите провести идентификацию, вам придется заплатить 50 серебряных.

И хотя деньги для Виида были ценнее всего, для себя он уже все решил.

- Держите, здесь 50 монет.

- Вы, все же, готовы заплатить. Ну что ж, не пожалейте потом о своем выборе, когда вещь окажется хламом.

Линдел заранее предостерегла клиента. За время ее работы она перевидала кучу людей, ожидавших после идентификации отличных вещей, а в итоге получивших всякую мелочевку. Можно и не упоминать, что после этого они сильно ругались, а иногда даже не платили за проделанную работу. Именно после таких случаев она стала брать деньги вперед.

Линдел взяла ожерелье и направила поток силы, сквозь руки, для идентификации.

Ничего не произошло! Предмет не идентифицировался! Это означало, что он относится к четвертому или даже более высокому уровню. Для таких вещей была другая методика распознавания.

- Идентификация!

Руки Линдел засияли и ожерелье в руках на мгновение вспыхнуло. Информация о предмете показалась перед волшебницей:

Ожерелье Рыцаря смерти:
Прочность: 100/100.
Амулет вызова темной сущности, созданный могущественным темным колдуном Бэрекеном! Ожерелье содержит дух Рыцаря смерти Ван Хока. Используя его, вы можете вызвать Ван Хока полностью подчиненного темным силам.
Ограничение: Если владелец не будет признан духом, он атакует призвавшего.
Эффекты: Вызывает Ван Хока.
Заклинание: Зов Рыцаря смерти.
Все эффекты черной магии увеличены на 50%.
+20 интеллекта, +10 мудрости.

Глаза Линдел были распахнуты от удивления.

- Эт.. это уникальный предмет, не одним из игроков еще не обнародованным...

- Успокойтесь и верните его мне назад, - сказал странный 'нищий' и кивнув, покинул помещение.

На следующий день Виид и Манауэ, закончив все свои дела, покинули замок Регус. Их путь лежал на запад в свободный город Сомурен.

Когда фургон достиг пустынных мест без игроков, Виид

попросил остановиться.

- Что происходит? - спросил Манауэ.

- Просто сиди, сейчас все увидишь.

Виид спрыгнул на землю, достал из кармана ожерелье и использовал заклинание.

- Вызываю Рыцаря смерти!

Густой черный дым распространился из ожерелья и когда он рассеялся, перед героями предстал сам Ван Хок - босс из склепа Бэрекена!

- Аргххх!

Это был именно тот Рыцарь смерти, с которым пришлось Вииду драться за ожерелье Фреи. Правда, заместо тех уникальных вещей на нем был стандартный набор вооружения.

Неудивительно. Все хорошие вещи Виид снял после первого боя.

Тело Рыцаря смерти трясло из-за яркого света, но скоро он пришел в себя. В отличие от простой нечести, это был монстр 200го уровня, который мог сражаться даже под лучами палящего солнца.

Бросив краткий взгляд на Манауэ и не найдя опасности, Ван Хок сосредоточил все внимание на Вииде.

- Ты!!!!

Ненависть так и сочилась изо рта монстра. Он явно не забыл, кто его убил.

- Ты вызвал меня! Полагаешь, я предам своего господина Бэрекена? Гррр! Скульптор! На этот раз я убью тебя!

Без промедления Ван Хок бросился в сторону Виида и нанес сокрушительный удар.

Виид не оказывал сопротивления! Он получал один удар за другим! Дождавшись опустошения жизней на 20%, он выхватил свой меч:

- Техника секущего ножа!

Клинок Виида прошел сквозь броню Рыцаря смерти, как будто она была сделана из скорлупы. И тот, превратившись опять в дым, скрылся в абсолютно белом ожерелье.

Вииду теперь, оставалось лишь ждать, пока силы вернутся к побежденному монстру и ожерелье опять нальется красным цветом.

С того времени, на пути следования к свободному городу Сомурен, каждый раз когда ожерелье краснело, он вызывал Ван Хока.

- Техника секущего ножа!

- Семь небесных шагов!

Не спеша он использовал все имеющиеся у него навыки,

чтобы победить Рыцаря смерит.

Казалось, Виид хотел установить какой-то рекорд, убивая Рыцаря снова, снова и снова! Ван Хок лишь каждый раз зло кричал, видя противника.

Между битвами, Виид вырезал скульптуры, собирал травы для зелий маны и жизней. Так как он сражался один, Виид старался всегда иметь при себе достаточно микстур для восстановления сил.

Однако он никогда не забывал вызвать Рыцаря смерти и провести еще один бой. Даже не получая опыта за сражения, он мог тренировать мастерство владения навыками!

После десятой смерти, Ван Хок дал первую слабину:

- Аргх, ты силен.

После того как количество смертей достигло пятидесяти, Ван Хок вздохнул и резюмировал, что он начинает забывать как выглядел лорд Бэрекен.

И снова Виид убивал его сразу же после восстановления. Благо после идентификации ожерелье стало заряжаться быстрее.

Когда количество смертей достигла двухсот, Ван Хок стал признавать возможность главенства Виида. Ничего не ответив, тот убил Рыцаря смерти еще раз двадцать и наконец, достиг своего!

- Мастер!

Ван Хок полностью признал силу Виида. Он стоял и ожидал дальнейших приказаний.

Однако ответ Виида был неожиданным:

- Нет, я не могу доверять тебе. Нельзя доверять хитрым порождениям черной магии. Ты что-то задумал!

- Нет, это не та...

Недослушав, Виид еще раз убил монстра. После чего довел количество убийств до трехсот.

- Я буду служить вам мастер. Теперь вам не нужно меня убива...'

Даже после того как Вид услышал это, убийства не прекратились. Количество их перевалило за 500. И теперь каждый раз, когда рыцарь появлялся, он стремился отчаянно убедить мастера в своей честности.

Но все было напрасно. Виид просто тренировал свои навыки.

Глава 5. Возвращение святыни и …

Выставленные на аукцион вещи с Рыцарей смерти были проданы за суммы от 10 до 150 долларов.

- Я думал, они вырастут больше. Можно было ожидать и большую цену…

Для оружия 200 уровня.

В Королевской дороге оружие завязывалось на профессию. Убивая монстров, вы можете добыть новое оружие или серебро на покупку оного.

В общем-то, как и в других играх.

Чем выше уровень монстра, тем более сильное оружие падает и его цена на рынке выше. Иногда с монстров мог выпасть уникальный магический предмет, но это случалось крайне редко.

Для аукциона Ли Хен отложил все вещи, на его взгляд, достойные для продажи. Были там и простые, не магические предметы, которые на удивление продались за хорошую цену, от 30 до 50 долларов.

В Королевской дороге все было реалистичным. Это касалось и запахов, побежденные монстры разлагались и источали гнилой смрад. Иногда и живые монстры неприятно благоухали, например:

Нежить!

Встречались особо опасные виды, которых стоило избегать. Правда и вещи с таких монстров выпадали более лучшие.

'2960 долларов за все проданные вещи…'

Взгляд Хена привлекло мигающее уведомление почты.

Приглашение темных игроков!

В сообщение говорилось, что Ли Хен приглашен на встречу с товаром для торговли напрямую. Текст был написан на фоне изображения скелета держащего в руках золотые монеты.

'Это…'

Союз темных игроков.

Народная молва содержала множество историй о них, в основном неясные и невразумительные. Единственное на чем они сходились это на большой организованности темных игроков.

'Бьюсь об заклад, нет, это ошибка, не имеющая ко мне никакого отношения…'

Ли Хен щелкнул кнопкой мыши, письмо отправилось назад с подтверждением встречи. Торговый день прошел довольно неплохо.

Свободный город Сомурен.

Свободный город - не просто слова, а характеристика, описывающая отсутствие пошлин, налогов и других поборов с торговцев. Благодаря этому множество торговцев нашли тут свой дом. Торговцы привлекли кузнецов, те же собрали вокруг себя игроков.

Город рос. В любом другом месте в цену товара входили налоги, но только не тут, поэтому, золото лилось рекой.

Поистине райский город для торговцев.

Виид и Манауэ точно по плану прибыли в город.

- Тут стоит поторговать.

Манауэ первый ворвался в круговорот торговли. За месяц путешествий в повозке скопилось не много товара, и место где десять тысяч торговцев предлагали дешевый товар - было меккой торговли.

Манауэ знал вкус торговли.

Виид распрощался с ними и договорился встретиться позже.

'Ну, не так уж плохо, во всяком случае, свобода в городе ощущается,' - Виид подтвердил мысли кивком.

Он достиг города, осталось найти храм Фреи и возвратить реликвию.

После назначенной встречи, он сделает это.

Виид отправился к месту встречи, мимо фонтана бьющего в центре площади.

Свободный город был переполнен торговцами. Лавки, киоски, повозки - встречались на каждом шагу. Не удивительно, что округу заполонил гомон:

- Ремонт! Починю, дешево, быстро, до максимальной прочности.

- Продукты, полезные и вкусные.

- Изумительный шелк, дающий сопротивление электричеству и +15 магии. Шью одежду на заказ.

- Броня, оружие, все виды, подходим, смотрим, покупаем.

Площадь вокруг фонтана была просто заполнена игроками, искавшими лучшее предложение и добавляющими новые ноты в гомон.

- Сколько?

- Я за заказанной одеждой.

- Хлеб за 100, пожалуйста.

Жизнь била ключом, конкуренция заставляла делать более выгодные предложения для привлечения клиентов. Но были и те, кто не участвовал в гонке за покупателем: рыбаки, шахтеры и

другие малые семейные ремесла. Они имели постоянных клиентов и поэтому тихо сидели в своих лавках спрятанных тут и там.

'Забавно, бьются за каждого покупателя...' - думал Виид, наблюдая, как кузнец переманивает, у рядом расположившегося ювелира, покупателей.

Виид не привык видеть такую конкуренцию, из-за специфики его профессии он никогда не испытывал проблем в продаже скульптур. В Розенхайме он вообще был единственным скульптором.

Так, размышляя, он незаметно вышел на другую площадь, на которой росли небольшие красные деревья. Место встречи с темными игроками. Виид отправился к столику, вокруг которого собралось человек десять.

- Я пришел продать вещи.

Один из десяти откликнулся на слова. Он узнал имя у Виида и номер сделки, после чего перешел к делу.

Торговля прошла быстро. Множество вещей и оружия с Рыцарей смерти было продано. После чего они попрощались и разошлись.

'Мой первый реальный доход в Королевской дороге.'

После расставания рюкзак стал намного легче.

Виид со спокойной душой отправился в храм Фреи. Найти его было просто. Он располагался в центре города, рядом с рекой.

Храм, построенный из блоков белого мрамора, символизировал Фрею - богиню красоты и процветания. Арочный мост, перекинутый через зеленые воды реки, был заполнен людьми желающих купить что-то на предхрамовой площади или просто совершавшими паломничество.

В толпе часто встречались священники и паладины желавшие повысить уровень навыков или получить задание от церкви.

Виид не спеша, протолкнулся через толпу и направился к главному входу в храм.

Сбоку от входа, стояла коробка для пожертвований. Кидать туда, обще принято, было нужно 10 или более серебряных.

Виид со вздохом, отсчитал 10 монет и прошел внутрь.

- Да, прибудет с тобою благословение Фреи.

Священник обращался к стоящему перед ним игроку. Благословение действовало определенное время и несло в себе повышение защиты, жизней и иных характеристик персонажа. Кроме того во время отдыха, скорость восстановления жизней повышалась на 5%.

Именно благословения были основных источником дохода

церквей и храмов.

- Скоро мне придется отправиться в путь.

- Да, прибудет с тобою благословение...

Виид стоял в небольшой очереди, и ждал когда придет его черед. Люди в основном просили благословения или обращались с личными проблемами.

Когда подошла его очередь, Виид достал чашу и обратился к вопросительно смотрящему священнику:

- Вот это нужно было вернуть.

- Да?

Глаза священника сфокусировались на чаше в руке, не веря, он перевел взгляд на лицо Виида и радостно заорал:

- Святыня! Святыня богини вернулась назад! Чудо! Это просто невероятно!

На шум сбежалось множество людей. Вокруг Виида столпились все священники храма, они радостно галдели и плясали, под вопросительно-удивленными взглядами игроков.

Какие у них всех были лица.

Когда священники устали и шум спал, они стали выпроваживать игроков наружу, готовясь провести церемонию.

- К первосвященнику его...

Внутри зала горели огни. Спокойная музыка заполняла помещение.

Фрески и скульптуры, символизирующие богиню, торжественно стояли вокруг.

Виид с чашей стоял перед настоятелем храма. Как рыцарь средневековья он опустился на колено и протянул чашу:

- Я, здесь чтобы вернуть назад сокровище Фреи.

- Ах! Этот день настал! - произнес первосвященник. Морщинистое лицо искрилось счастьем. Он протянул руку и взял чашу.

Тринк!

Задание завершено. Священная чаша Фреи вернулась домой.

В минувшей войне лорд Бэрекен во главе легионов нежити опустошил окружающие земли. Эра процветания и красоты Фреи сменилась эрой печали. Но теперь, с возвращением чаши назад, эра печали закончилась.

- Слава возросла на 400.

- Ваши отношения с орденом Фреи улучшены на 15.

- Общественное воздействие Фреи выросло на 1200. Религия стала доминирующей в области.

- Благодаря вам орден Фреи улучшил позиции, по сравнением с другими конфессиями, и достиг 1490.

- Ваш уровень повышен.

- Ваш уровень повышен.

- Ваш уровень повышен.

- Ваш уровень повышен.

- Ваш уровень повышен.

Виид стоя на колене и трепетал.

'Сказочно.'

- В награду за твой подвиг, тебе будет вручено оружие ордена - меч Агаты, - продолжил старый первосвященник.

- Невероятно, тот меч, - раздались перешептывания вокруг.

Паладины владеющие этим мечом одержали тысячи побед. Первосвященник принял оружие у помощника и протянул его Вииду.

- Прими же свою награду.

Виид растрогался до слез. Счастье переполняло его настолько сильно, что он не мог вымолвить слова.

'Как же мне повезло. Наткнуться на этот квест в игре. Невероятно повезло!'

Виид принял меч и решил не откладывать дело в сторону. Он всегда считал, что лучше сделать сегодня, чем оставить на завтра.

Простые старомодные ножны приятно лежали в руке.

- Распознание.

Святой меч Агаты.

Прочность: 130/130. Урон от 55 до 60.

Свято меч был создан во имя богини Фреи, кузнецом карликом. Сталь и мефрил наделили клинок исключительной прочностью. Тем не менее, из-за святого предназначения меча, атака у клинка снижена.

Требования: 130 уровень.

Эффекты: +30 силы, +20 ловкости, +100 веры. Урон против нежити 200%.

- Увеличение скорости восстановления выносливости.

- Пять раз в день вы можете использовать 'Святое благословение'. Однако не чаще чем раз в 2 часа.

Святой меч паладинов.

'Но все же, меч Рыцаря смерти лучше.'

Высокоуровневые предметы, накладывают ограничения на их использование.

Например, Глиняный меч трудно продать, когда игрок зарабатывает много денег, он предпочтет более дорогое и хорошие оружие. Однако, поскольку есть множество игроков, не имеющих характеристик для использования сильного оружия, Глиняные мечи продавались за большую цену.

Священник, передававший настоятелю меч, поставил перед Виидом подушку с вещами.

'Это еще не все!'

Изящные перчатки Розы:

Прочность: 90/90. Защита: 20.

Официальные перчатки тамплиеров Фреи. Крепкие и удобные, совсем не ограничивают движений.

Требования: 200 уровень.

Эффекты: +50 вера, +20 сила, +5 ловкости.

- Урон от черной магии снижен на 50%.>

Кольцо Понтифика.

Прочность: 100/100.

Простое кольцо с маленьким алмазом в центе обода.

Ограничения: Классы Воин, Убийца, Лучник.

Эффекты: один раз в день можно использовать заклинание благословение.

+150 слава, +200 вера.

У него перехватило дыхание.

'Вот это характеристики... джекпот...'

Старые перчатки, давно нуждались в замене. Но теперь эта проблема решена.

Вместе со шлемом Ван Хока 200 уровня все изменится. Защита будет невероятной.

'Все так хорошо завершилось.'

Виид встал с колена и прижав руку к груди слегка поклонился.

- Это было мое предназначение, и я приложил все силы, что бы вернуть чашу назад.

Виид глубоко вздохнул и поднял глаза. Окружающие люди плакали от счастья.

- Благородный воин, благодаря своему мужеству и силе, ты победил злого приспешника Бэрека и вернул чашу назад, - продолжил говорить первосвященник.

- ...?

Вместо того, чтобы завершить награждение, первосвященник начал рассказывать о временах битвы с силами тьмы. Священники и паладины сосредоточенно внимали словам настоятеля.

- Слышали ли вы о том времени? - обратился он к Вииду.

Виид поспешно вновь опустился на колено и ответил:

- Да.

- Возможно, тогда вы знаете? Мы потеряли в храме, еще один артефакт, корону Фарго.

- Да? - озадаченно сказал он.

Когда Виид добыл чашу Фреи, он провел небольшое расследование об истории чаши в Королевской дороге. В храме Фреи испокон веков было три святыни: чаша, меч Фарго и корона, символизирующие процветание, силу и жизнь.

- Но...

Виид удивленно уставился на настоятеля, насколько он знал, не один из святых не носил корону, на всех статуях Фарго изображался в белой шляпе.

- Дерзкая толпа неверующих ворвалась во времена хаоса в храм и украла корону жизни. Они не боялись кары божьей, за что и поплатились. Нежить убила и отобрала артефакт.

Первосвященник внимательно смотрел на него.

Виид кивнул и приложил руку к сердцу.

- Вы правы, силы и путь богов неисповедимы.

- Да, так и было! Нежить во все время представляла опасность для простых людей.

- Я не сильно знаком с историей и опасностями континента.

Лучший рецепт по жизни, лучше признаться в своей

некомпетентности сразу, чем водить собеседника за нос! Это создает атмосферу открытости и хорошо сказывается на дальнейших отношениях с собеседником.

- Версальский континент всегда был полон всевозможной нежити. Но благодаря богине Фреи, государства всегда имели поддержку в борьбе с нежитью и монстрами.

- Это поддержка осуществляется и сейчас!

Виид рассказал свою историю, как богиня помогла отразить вторжение ящеров в город. И как теперь он расцвел под защитой божественной статуи.

- О, до нас доходили слухи об этой истории! Неизвестный скульптор, посланный богиней, защитил город!

Первосвященник ненадолго умолк, подчеркивая важность последних слов доказывающих силу Фреи и продолжил:

- К счастью нам удалось узнать, где оказалась корона. Так вот.

Найдите корону Фарго.

Последователи Фреи не жалея сил пытаются вернуть потерянный артефакт. Известно, что корона находится в логове клана вампиров Джеолио.

Вернуть корону орден отправлял множество героев, паладинов и священников. Никто не вернулся.

Отправляйтесь в логово вампиров, освободите пропавших героев и верните корону назад в орден Фреи.

Сложность: В

Награда: неизвестно.

Штраф отказа от задания: Отношение с орденом Фреи становится равно 0.

-1000 славы.

Полученные в награду вещи конфискуются.

Задание выглядело чертовски интересным, так как было продолжением прошлого, и награда должна была быть еще более высокой, чем сейчас.

Виид попытался разобраться в ситуации, читая развернутую информацию о задании. По мере чтения, лицо его все больше выражало непонимание.

Бэрекан собрал огромную армию во времена войны. Королевствам и церкви пришлось противопоставить этой армии все имеющиеся силы. Нежить, призраки, Рыцари смерти и вампиры обрушились на людей. Вампиры были в основном из клана Джелио, вампиры-наемники.

Вампиры встречались самые разные от 270 уровня и вплоть

до 1002 уровня. Кроме того, в месте обитания клана всегда находилось более чем 400 особей, не считая невероятной силы главы клана.

Виид не имел ни малейшей мысли, как он может пройти это задание.

'Невероятной силы клан вампиров Джелио охраняет корону жизни. И ему нужно ее вернуть? Абсурд...'

Глаза Виида остановились на уровне сложности задания:

'Сложность В! Рассчитано на группу из трех-четырех высокоуровневых игроков... Одному пройти невозможно.'

До этого самое сложно задание, какое он брал было сложности С, а тут В.

Независимо от того, насколько большой будет награда за задание, она не имеет значения, если ты ее не можешь получить.

Виид покачал головой.

- Достопочтенный первосвященник. Моих скромных способностей не хватит, чтобы пройти это задание.

Виид не мог найти слов, чтобы отказаться и потерять заработанную награду, да еще и обидеть настоятеля.

Но вместо того, первосвященник мягко улыбался.

- Вы слишком скромны. Вам нужно больше верить в себя.

- Нет, сложность слишком высока, я не уверен выполнимо ли это задание.

- Ваше смирение художника чрезмерно. Вы известный герой, мы бы не обратились с просьбой, если бы не верили, что вы можете вернуть корону.

Добрые глаза настоятеля, смиренно смотрели на сомневающегося Виида.

Виид был на распутье.

- В нашем ордене ходит легенда. Легенда о герое, который вернет все сокровища Фреи назад. И одно из сокровищ возвращено, тобой! Ты, тот герой! - заявил первосвященник.

Можно ли верить этим словам.

Больше не слушая настоятеля, Виид нажал кнопку.

Тринк!

- Вы приняли задание.

Виид так до конца и не поверил, что он сделал это. Задание В-класса висело в окне выполняемых заданий.

- Вернув чашу назад, я не могу отказаться от этого задания. Мне остается только набраться сил и свершить невозможное. Как только я пойму как отправиться в логово противника, я верну корону!

Виид думал, что нашел лучшее решение проблемы. Он не потеряет добытых вещей, а задание отложит на потом, пока не подрастет в уровне. Хитро и просто.

Вот только следующие слова настоятеля, загнали его в угол:

- Двадцать лет назад, между церковью и замком рыцарей тамплиеров в Мавритании был заложен телепорт. Воспользовавшись им, вы сможете, не тратя много времени, оказаться на месте задания.

Губы Виида дрожали.

- Завтра через эти ворота с вами отправится один из наших священников. Он поможет вам и если окажется, что пропавшие братья и сестры стали вампирами, избавит их от этой проклятой участи. Но ваша роль будет, несомненно, главной!

Глава 6. Простуда.

Один день.

Большая часть времени была затрачена на подготовку.

- В сумке броня, оружие и золото, также куча трав и здоровая пища в другой. Вроде все закупил.

Виид был собран.

При встрече Манауэ не сильно удивился, так как привык ко всяким историям.

- Для выполнения задания мне придется телепортироваться в дальние края, - начал говорить Виид.

- Здорово! Когда выдвигаемся?

- Ну, я думал, что мне придется выполнять его одному и...

- Жаль. Я хотел везде тебя сопровождать Виид...

- Задание сложности В.

- ... Эээ, тогда, ладно, до встречи.

Манауэ решил, что пока Виид будет выполнят задание, он займется торговлей, поднимет навыки и поможет сбыть добытую добычу. Место для этого было отличным. На том и распрощались.

В тот же день, после разговора Виид отправился в Храм Фреи. Внутри его ждал первосвященник в окружении паладинов и священников, все было подготовлено.

- Пожалуйста, проходи. Это хороший знак, что ты пришел так рано.

Виид промолчал, лишь губы его чуть дрогнули в несогласии.

Тогда почему он идет в одиночку? Ему казалось, что он зря поддался уговорам первосвященника. Виид согласился на задание в надежде отложить его до лучших времен. А в самом начале разговора практически решился отказаться.

Но после вчерашних слов первосвященника, он не смог ответить нет

- Это очень важно. Никто не может предсказать судьбу человека. Например, завтрашнее сражение будет полностью зависеть от тебя, - продолжил первосвященник.

Виид кивнул.

Зависеть от него!

Хорошо ли это? Виид просто не представлял, что за ситуация сложится во время выполнения задания.

Первосвященник перебил его печальные мысли:

- Твоими силами орден Фреи вернул часть потерянного могущества. И раз ты герой из легенды, мы хотим попросить у тебя об одолжении.

- В смысле?

- Не начинай освобождение захваченных паладинов и священников до завтра. Это время понадобится нам, чтобы подготовиться к приему освобожденных людей.

- .....

У него просто не было слов, какая насмешка.

Находясь в Свободном городе Самурене, Виид свободу не ощущал! Он попался в западню задания. Орден Фреи навязал ему поиски короны и спасение пропавших паладинов. Интересно как первосвященник это себе представляет...

- Для освобождения паладинов тебе потребуется помощь.

Настоятель позвал мальчика в белой сутане и шляпе с большими полями.

- Это твой спутник в предстоящем путешествии. Кстати, в будущем кандидат на титул папы. Альберон, познакомься с нашим героем.

- Я рад встрече, господин Виид.

Альберон был не игроком, а НИПом.

Виид поздоровался и, в сопровождении спутников, отправился вглубь храма Фреи. Помещение, куда они пришли, было по периметру исчерчено росписью из вязи рун. В центре располагалась арка ворот.

Путь в неизведанное!

Виид взглотнул.

Впервые пройти через ворота телепорта и попасть на неизведанную территорию заполненную вампирами. Исследование версальского континента было еще не завершено.

В частности северный континент посетило лишь несколько игроков. С их слов выходило, что обитающие на севере монстры слишком сильны. Игроки умирали уже на входе от высокоуровневых монстров.

Поэтому Вииду доставляло удовольствие быть избранным - одним из первых путешественников на севере.

- Вы должны спасти их, - на прощание напутствовал первосвященник, будущих героев.

Силами ордена Фреи было собрано огромное количество маны для запуска ворот. Синий свет, бьющий из ворот, поглотил Виида и Альберон, шагнувших на встречу приключениям.

Империя, существовавшая 150 лет назад, была разрушена. Орден рыцарей, церковь и армия были разбиты нашествием монстров. Немногие выжившие люди спаслись, бежав в южные королевства. На территории империи теперь властвовали монстры.

И действовал тут только один закон.

Закон джунглей: кто сильнее, тот и прав.

Виид со спутником появился где-то в области города Мора.

Телепорт Фреи был расположен в глубокой темной пещере.

- У-ууф, как холодно!

Как только Виид покинул пещеру, он понял, что простужен.

Вообще-то игра довольно точно передавала разность климатических поясов. Мавритания находилась на севере, и соответственно, практически всегда была покрыта снежным покровом. Лишь пару месяцев в году, сил солнца набиралось достаточно для равной борьбы с ледяным королевством.

- Так холодно...

Виида била дрожь. Помимо низкой температуры, на просторах Мовритании бушевал ледяной ветер закидывающий за воротник снег.

> Вы замерзли. Количество жизней снижено на 5%.
>
> Восстановление жизней и энергии снижено на 25%.
>
> Для защиты от холода вам стоит развести большой костер или облачиться в теплую одежду. Если вы и дальше продолжите пребывать на холоде, через определенное время вы замерзнете и умрете.

После чтения сообщения Виида стала бить еще большая дрожь. Стоит побыстрее закончить начатое дело!

Виид выбрался разведать территорию.

Его глазам открылись белые горные склоны, простирающиеся на восток. Вдали, за частично разрушенной стеной, виднелись руины старого города. Ближе к центру, из-за стены выглядывали двух- и трехэтажные здания знати. Крыши у большинства зданий были проломлены и завалены снегом.

Скорее всего, внутри них ничего не было. Как бы люди не спешили, ценности они забрали или спрятали так, что их не найти. Да и опасно там было что либо искать, издалека казалось, что все вот-вот развалится.

'Руины города Мора.'

Вдалеке, за зданиями знати, виднелась высокая стена крепости, обнесенная по периметру башнями. Бойницы в башнях были забиты досками.

И над этим разрушенным, пустынным пейзажем кружила большая стая черных ворон. Было в этом что-то мистическое, лютый холод, и черные вороны в окружающей белизне снега.... Как они вообще выживают в этом лютом холоде, но тут.. одна из

птиц упала вниз на стену и окутавшись туманом превратилась в вампира.

- Пройти в это логово монстров будет ох как не легко.

Виид, подрагивая, вернулся в пещеру.

- Температура вашего тела немного повысилась.

После телепортации, пещера заполнилась теплым воздухом, но холодный ветер уже врывался внутрь, стремясь выгнать незваных гостей.

- Город заполненный монстрами....

В давние времена город был под защитой герцога Морта. Это было процветающее место, гордящееся высококачественными тканями и кожей. Теперь же, на пустых улицах города бродит лишь ветер, да смертоносные монстры!

'И мне, в одиночку, придется пройти через город, после чего штурмовать крепость, заполненную вампирами и все для того, чтобы найти корону Фарго. Жесть. Как это вообще можно сделать.'

Но не время отступать. Он Легендарный Лунный Скульптор! Придется проделать невероятно трудную работу, в надежде на достойную награду.

- Что теперь?

Виид размышляя вернулся к спутнику. Он ввел в курс Альберон относительно ситуации, после чего спрятался под дорожные одеяла, в надежде хоть немного отогреться. Нужно было наметить план действий.

- Прежде всего нужно узнать наши возможности. - обратился он к спутнику. - Начнем с самого начала. Я Виид. Ты выглядишь не слишком взрослым Альберон.

- Да.

Низкий рост спутника буквально вынудил Виида задать такой вопрос.

В самом деле Альберон выглядел как маленький мальчик, которому не место в предстоящем мероприятии.

'Ребенок....'

Нужно было, заранее, расставить все на свои места в предстоящем сражении.

- Это задание будет очень трудным, тебе придется точно следовать моим командам. А ведь я даже не знаю твоего уровня...

- 320.

- .....

У паренька был просто огромный уровень для НИПа. Однако

это еще ничего не значит, так как священник может добывать уровень не в бою.

Намного больше, о боевых качествах, рассказывала слава. Виид за время странствий заработал более двух тысяч очков славы.

- Довольно высокий уровень, но не заработал ли ты его беготней по служебным лестницам. Каков уровень твоей славы?

- Секунду, так это 150002.

- .....

Просто невероятно. Альберон был чудовищно сильным, не зря первосвященник прочил его в Папы.

- Но почему ты тут?

- Ммм. Расслабиться, отдохнуть, - ответил Альберон, после чего, словно ребенок, пропрыгал в угол и сел, ожидая дальнейших действий Виида. В своей белой одежде он, казалось, вот-вот начнет молиться.

- Первосвященник попросил начать действовать завтра, поэтому, вначале, займемся подготовкой.

Виид откинул одеяло в сторону. Холод был неожиданной и серьезной проблемой, которую нужно было решать.

'Зимнюю одежду, наверное единственное, что я не захватил,' - печально, размышлял он.

Виид впервые столкнулся с проблемой выживания в холодном климате игры, так как все прошлые путешествия, теплой одежды не требовали.

Дрожащими руками он открыл сумку, вызвал окно с информацией о предметах в ней и начал перебирать вещи. Выбирая в окне вещи, его руки автоматически автоматически брали тот или иной предмет. Это было вполне естественно, для магической сумки, вмещающего в себя больше предметов чем позволяли законы физики.

Сумка была забита золотом, оружием и вещами выбитыми с монстров. Также там лежали добытые за последний квест вещи. Но только не теплая одежда.

- Черт!

Виид ударил кулаком так сильно, что один из нагрудников сломался. Все же большая часть добытых вещей была чудовищно хрупкой.

- Ну что ж теперь, заполним ожидание делом.

Виид достал кузнечный молот, купленный им в свободном городе, и занес над поврежденным нагрудником. Его кузнечные навыки позволяли восстановить прочность брони на 10%.

- Ремонт!

Он несколько раз ударил молотком и отремонтировал

нагрудник, после чего долбанул по нему кулаком еще раз. Альберон с интересом наблюдал, как Виид в течение десяти минут сосредоточенно ломал и чинил 'бедный' нагрудник. За это время в меню Виида выпрыгнуло несколько сообщений:

- Ваш навык Ремонта было улучшено.

- Из-за частых повреждений максимальная прочность нагрудника снижена на 2.

- Предмет достиг минимальной прочности и поэтому окончательно разрушен.

Переломанный и разодранный Виидом нагрудник улетел в угол пещеры. За эти десять минут Виид смог немного повысить навык Ремонта и на этом он останавливаться не собирался. Он встал немного размял ноги, после чего достал шлем и несколько раз ударил его об пол пещеры.

Примерно спустя 8 часов!

За это время Виид переломал кучу вещей и поднял навык Ремонта на 10%, при этом потеряв, примерно, 100 золотых на окончательно разрушенных вещах.

Навык ремонта: 89% уровня 9.

Всего ничего до следующего уровня ремонта. Добыть 11% и тогда он сможет чинить вещи до их максимальной прочности.

- Кха-Кха!

Во время работы Виид кашлял без перерыва. Также, у него заболело горло и появился насморк.

- Вы простыли.

Характеристика сила снижена на 20%.

Эффективность навыков снижена на 30%.

Развитие простуды может привести к большим осложнениям.

Например к существенному снижению максимального объем маны и жизней.

- ....

У Виида не было слов. Он весь продрог, ноги плохо слушались.

- Черт!

Чтобы стать самым несчастным человеком на свете нужно всего три вещи: проголодаться, замерзнуть и заболеть!

Ячменный хлеб, мягкий и нежный, за время пребывания в пещере затвердел до состояния камня. Дрожащими руками Виид пытался отломить кусочек, но ничего не выходило. Холод, все из-за чертового холода!

Виид вздохнул.

Ситуация в игре складывалась тяжелая. Чтобы выпутаться из передряги потребуются все его силы и выдержка. Хорошо уже то, что он тут не один.

Хотя, для Виида, это было не большим утешением.

'Теоретически вместе с Альберон.'

Виид бросил взгляд на спутника, который в своей белой сутане был похож на персонажа с какой-то религиозной картины.

'А он почему-то не замерзает, в своей тонкой сутане...'

Виид был настолько недоволен, что начал, просебя, срываться на спутника. Больные с завистью смотрят на тех кто здоров и полон сил. Мантия Альберон видимо обладала защитой от холода.

Пора сбежать из этого проклятого холода.

Выйдя из капсулы, Хэн принялся за генеральную уборку дома.

Он помыл все окна, каждый угол раковины и ванной, так, чтоб свет сиял.

- Даже в отсутствии бабушки, чистота не покинет дом, - бормотал Хен, протирая шваброй пол.

Бабушка лежала в больнице с диагнозом артроз. Немолодые суставы подвели ее и врачи выписали полный покой.

- Современная медицина запросто решала проблему с суставами. Если, конечно, нет осложнений.

Ли Хэн без вопросов оплачивал лечение в больнице. Дорогостоящие лекарства должны были помочь победить болезнь.

Однако, степень запущенность болезни требовала более точной диагностики. Во время проведения оной, тело подвергалось излучению. В результате, у бабушки возник рак.

Сегодня люди уже не умирали от рака. Хирургия побеждала болезнь, после чего больному оставалось лишь несколько месяцев стационарного восстановления.

'Деньги просто испаряются из моих рук'

Доход же был лишь с приза на фестивале, да с продажи игровых вещей. Хотя продажа принесла больше, чем Хэн рассчитывал в начале. Можно сказать 'спасибо' удачной охоте в Королевской дороге.

К возвращению сестры с занятий, уборка была полностью завершена.

- Ох, смотри, весь дом сияет чистотой! Уж не сам ли ты его убрал?

- Ага. Пойдем Хайан, бабушка нас ждет сегодня.

Ли Хэн с сестрой отправился в больницу.

- Прошу, проходите.

- Бабушка, мы так скучаем!

Пока Хэн сидел в капсуле, сестра занималась поступлением в университет. Денег на оплату медсестры в выходные не было, поэтому уборкой дома и уходом за бабушкой в больнице был занят Хэн. Во время сегодняшней уборки, когда руки Хэна оказались рядом с бабушкой, она ухватилась за них.

- Мне очень жаль, дорогой, что тебе приходится этим заниматься.

- .....

- Может тебе стоит окончить обучение и получить аттестат о среднем образовании?

- Уже поздно возвращаться в школу, ба.

- Вероятно ты прав. Смысла возвращаться в школу нет.... Но для получения аттестата можно просто сдать все экзамены.

Бабушка помнила как Хэн старался учиться.

Когда Хэн бросил школу, сестренка плакала. Но ничего поделать было нельзя. Бросив школу, Хэн стремился поскорее заработать деньги.Он считал что все равно не смог бы нормально завершить обучение, так как кредиторы наседали и все сильнее требовали денег. Избегать их было уже попросту невозможно.

Ли Хэн ответил.

- Хорошо, я посмотрю что за экзамены требуется сдать.

Сестра осталась в больнице, а Хэн отправился домой один.

На следующий день, она заявила что сегодня праздник и ему нужно отдохнуть.

Хэн же после вчерашнего разговора с бабушкой был на взводе. Все его мысли крутились вокруг возможности продолжить образование.

'Средняя школа... Как можно получить аттестат?'

Когда Хэн учился в школе оценки у него были хорошие.

'Посмотреть в магазине книгу с экзаменационными задачками прошлого года... Нет, лучше сразу купить в свою собственность,' - решил он и покинул дом.

По пути к магазину, Хэн шел по давно знакомой улице. На стене одного из зданий висела табличка с мечом.

- Хаааат!

- Таааах!

Захватывающие выкрики раздавались из-за стены.

Ноги Хэна сами собой повели его ко входу во двор.

- Бездари, вокруг только бездари, - Хьюн Су не переставал ворчать из-за отсутствия достойного наследника.

'Пропали... пропали ученики, только и могут, что держать меч.'

Хьюн Су задумчиво, смотрел на клинок в стене, когда за его спиной хлопнула дверь. Это был Чанг Хун, один из старших учеников обучавшийся в школе более 10 лет.

- Учитель!

- Что случилось. У тебя должна быть серьезная причина, ворваться сюда без стука.

- Он вернулся!

- Тот парень...

Новость была такой неожиданной, что Хьюн Су не мог ее осознать. Мысли прыгали с одного на другое.

'Сильный парень! Вот были бы мои ученики, такими как он!'

Ли Хэн вернулся.

С весны он не посещал боевую школу. За это время Хьюн Су так и не встретил никого столь же одаренного как Хэн.

- Выходит он вернулся?

- Да.

- Тогда пойдем скорее!

Учитель, в сопровождении ученика, покинул зал. Мысли Хьюн Су вертелись вокруг возможности заполучить достойного наследника его дела!

- Но есть проблема учитель.

- Какая?

- Хэн, в додзе, вызвал на поединок ученика.

- Поэтому ты ворвался ко мне без стука? Тебе нужно было посмотреть степень его подготовленности, а потом уже решать о допуске к поединку.

- Да я решил точно также, поединок состоялся и Хэн победил.

- Ох!

В этот час, в додзе, тренировалось лишь двенадцать опытных учеников. Каждый из них более трех лет оттачивал мастерство владения клинком. Это были серьезные противники, для прошедшего только начальное обучение Хэна.

Вокруг татами собрались все люди находящиеся в здании школы, набралось их под сотню, они активно обсуждали произошедшее.

- Я не могу поверить,такое поражение...

- Ага. Бой не занял и двух минут.

- Жаль, но чертовски интересно, как он это сделал? - спросил, не обращаясь ни к кому, подошедший с учителем Чанг Хун.

Хьюн Су закрыл глаза на творившийся беспорядок, последний вопрос его занимал не меньше чем Чанг Хуна

- Что, тут происходит? - обратился Хьюн к одному из стоящих инструкторов.

- Пришедший парень победил одного из учеников, после чего бросил вызов другим и Акью вызвался.

- И что произошло? Акью ведь уже более шести лет тренируется. Не слишком ли легкомысленно допускать его на бой с новичком?

- Я пытался предостеречь, но сами понимаете, на его глазах победили одного из друзей. Честь требовала отмщения...

- Сильно он покалечил парня?

- Нет. Хэн победил и во второй раз.

- О! - Хьюн Су недоверчиво смотрел на инструктора.

'Этого просто не может быть, так как Акью был на голову опытнее и сильнее парня... Как, как это могло произойти!'

- Но проблема в том, что после победы над Акью другие ученики бросили вызов Хэну.

- Другие?

- Да, сейчас он бьется с шестым.

- Шестым, хочешь сказать он подряд победил пять соперников?

- Да, каждый сильнее предыдущего.

- Давай, давай! - раздались выкрики учеников, поддерживающих своего.

В додзе люди с интересом наблюдали за ведущимся поединком.

- Удивительная выносливость.

- Он бьется уже с девятым!

- Как он выдерживает... сколько бы сил у него не было вначале, вести подряд девятый поединок в разы сложнее.

- Да и до этого, как он смог победить восемь раз подряд?

- Он нашел компромисс между силой и техникой. Свел к минимум все лишние движения. Смотрите как работает его нижняя и верхняя часть тела! Они независимы, точны и быстры.

- Но что заставляет его сражаться?

За разговором инструкторов с интересом следили Хьюн Су и Чанг Хун.

- Я знаю почему он дерется, - сказал Хьюн Су.

- И почему же, учитель?

- Когда ты отягощен какими-то мыслями и сердце болит, нужно отпустить ситуацию, выпустить пар.

- То есть, он дерется чтобы снять стресс?

- Когда ты берешь меч, все твои мысли, все действия сосредоточены на острие клинка. Не так ли?

- Ну вообще да, но...

- Все так и есть. Взял в руки клинок, ты дисциплинируешь себя, полностью контролируешь в себе инстинкты хищника. Если ты не сделаешь этого, если хищник в тебе победит, ты неизбежно проиграешь.

Кварк!

Хэн поразил противника и тот, в знак поражения, опустился на колени. Хэн же встал в стойку, ожидая следующего оппонента.

- Остановите поединок! Стоп, я сказал, - сказал Хьюн Су.

Ли Хэн, протерев рукавом лоб, остановился и опустил деревянный меч вниз.

- Что дальше?

Пульсация сердца, громом отдавалась в голове Хэна. Капли пота, стекая по деревянному мечу, тихо падали, на татами.

Не стоило и говорить, что Хэн был сильно вымотан. Но взгляд бросаемый им на окружающих людей, содержал столько силы, что казалось мог тушить лесные пожары.

Жесткие, нечеловеческие глаза!

Одинокий волк, всей позой выражавший готовность к дальнейшему сражению, стоял в центре помещения. Стоял и выжидающе смотрел на окружавших его людей.

- Я вызову его на поединок.

- Меня, учитель, допустите меня!

Ученики с жаром доказывали учителю, что готовы приструнить парня. Но Хьюн Су лишь покачал головой.

- Ребята, вы.... нет.

- Мастер!

- Сколько людей ему еще нужно победить, чтобы начали распространяться слухи? Нет чести побеждать учеников слабее себя, я лично сражусь с ним! - сказал Чанг Хун.

Чанг Хун - лучших фехтовальщик Кореи. Он дважды, подряд брал серебряную медаль на мировом чемпионате по фехтованию.

Правда теперь, он лишь обучал людей никогда не державших в своей руке меч.

'Биться с самим мастером. Хватит ли у меня силы.' - Хэн

совершенно не ожидал такого поворота событий. Он с тревогой смотрел на окружавших его учеников. Отказаться от этого боя он не мог, правила додзе говорил об этом однозначно.

Ситуация выглядела несправедливой.

Чанг Хун снял клинок со стены и тоже приготовился к бою.

Видя это Хьюн Су прокричал:

- Стой!

- Учитель, вы же видели, этот парень вероломно запятнал честь школы...

- Я видел. Но этот парень обучался владению клинком именно в нашей школе, поэтому честь не запятнана.

- Хммм...

- Да и большая ли отвага победить уставшего соперника?

Хьюн Су внимательно смотрел на своего лучшего ученика. Для Чанг Хуна фехтование - смысл жизни. Если Хэн скажет, что он устал, Чанг Хун готов отступить.

Но Хэн не был готов отступить, он широко улыбнулся и сказал:

- Я не так устал как кажется старик, хотя мне и не кажется следующий поединок справедливым, я его проведу.

В зале раздался ропот.

- Учитель!

- Да как ты смеешь...

Хьюн Су не расстроился на прозвище старик, так как это была чистая правда. За прожитые годы он добился многого, например становился подряд четырежды победителем мира по фехтованию. И сейчас ему хотелось только одного, найти достойного себе наследника.

Ли Хэн спокойно стоял в центре разгоряченной толпы.

'Увидеть такой поединок...'

'Возможно такая возможность представляется один раз в жизни!'

Ли Хэн стоял справа, слева же находился Чанг Хун. Этот момент Хьюн Су нравился не меньше, чем сам поединок. Хотя некоторых он и раздражает (нервирует).

'Не важно кто из них сейчас прав, истина решится в поединке.'

История поединков в Корее довела до совершенства право победителя.

Ли Хэн победил девять соперников подряд, пусть и учеников. Это уже показывает его одаренность, содержащийся в нем потенциал. Но следующий поединок будет непростым, так как разрыв в мастерстве, между учеником и мастером, огромен. Хьюн Су знал это наверняка.

Как бы не завершился бой, поступок Хэна уже достоин уважения. Сегодня он показал удивительную выносливость, силу и мастерство.

Два воина стояли друг напротив друга.

Чанг Хун покачал головой и поудобней перехватил меч. Этот паренек еще не дорос до него, стоит ему преподнести урок. В лице противника, он видел лишь решимость перемешенную с отчаянием и страхом.

'Я не стану поддаваться, выложусь на максимум. Проучу, этого зазнавшегося паренька....'

Чанг Хун был спокоен как ледяная горда.

В теле же Ли Хена, бушевал жар пустыни. Мышцы непрерывно сокращались, как будто говоря: 'еще чуть-чуть и мы взорвемся'. От ударов, деревянного меча, все тело было покрыто синяками. Не смотря на то, что девятеро предыдущих соперников оказались не слишком сильными, силы были на исходе.

А ведь теперь предстоял бой не просто с учеником, а с лучшим мечом школы.

"Паренек потрясен, боится предстоящего боя," - думал Чанг Хун.

Тем не менее, он ошибался...

Было трогательно видеть его лицо, когда Ли Хэна сказал: - Давай бросим эти деревянные палки? И хотя я до сих пор держал в руках только деревянный меч, предлагаю поединок на настоящих клинках.

Глава 7. Невежество новичков.

- Это смешно! - воскликнул Чанг Хун.

Хьюн Су смешного в этом ничего не видел, шуткой тут и не пахло.

- Он не новичок, Чанг. Хэн доказал, что умеет владеть клинком.

- Ладно, учитель! Я проведу поединок так или иначе, эта выходка ничего не изменит!

Ли Хэн оцепенел.

Он не верил, что Хьюн Су всерьез воспримет его абсурдное предложение. Ни один учитель не согласится провести бойню в своем доме и замарать свое имя.

Но взглянув на Хьюн Су, Хэн прочел свою участь.

Казнь.

Как бы он ни владел мечом, соперник был лучшим клинком школы. Отступать было некуда, поэтому оставалось лишь стоять и ждать чуда.

- Хорошо. Я не возражаю. В моей комнате два клинка, принеси их, - обратился Хьюн Су к Чанг Хуну. - Этого ты хотел?

- Учитель....

Самое худшее случилось.

Чанг Хун быстрым шагом отправился за клинками. Не прошло и минуты как он вернулся.

- Держи.

Ли Хэн взял переданный ему клинок. Мысли у него в голове совершенно запутались.

'Почему я здесь?'

Он помнил, что ходил в больницу к бабушке, а потом зачем-то пошел в книжный магазин. По пути свернул в школу боевых искусств.

Он не собирался бороться... Думал только об одном, о продолжении образования.

Бывают в жизни случаи когда вас полностью поглощает какая-то проблема. Так было и с Хэном, он делал все на автомате.

Ли Хэн не отрицал, он вел себя грубо. Наказание, за гордыню, было справедливым, его вызвали на поединок.

Первый противник оказался слабоват.

Воспользовавшись своими знаниями из игры, Хэн понял, что он сильнее. Для него стало открытием, что навыки из игры смогут поспорить с тренировками из реальной жизни.

Физически он был развит хорошо, оставалось лишь

контролировать дыхание и равновесие. И это оказалось не так уж и сложно.

Можно сказать на первом противнике... Хэн обкатывал то, на что он способен.

И когда Хэн вошел в ритм, первый противник был побежден.

Проанализировав бой, Хэн старался разобраться, какие из навыков можно применить в реальности, и во многом он понял на что способен. Вывел своеобразную технику защитного фехтования.

Хотя, до конца не разобрался. Что-то он упускал, чувствовал это, искал, но не находил. Возможно, понимание придет с большим опытом. Пока, Ли Хэн анализировал скорость меча, движения руки, стараясь уловить моменты, когда можно поразить противника.

'Все как в Королевской дороге. А там я вел поединки десятки тысяч раз.'

Игра в виртуальной реальности.

Игра, заполненная людьми, умеющими обращаться с оружием. Успех в которой зависит от ваших боевых навыков. Знай игроки принципы реального фехтования, они могли бы, как Ли Хэн, проанализировать технику и начать применять ее в реальной жизни.

Размышляя в таком ключе, он одолел и второго противника.

Но жажда боя по прежнему не оставляла его.

'Почему я не хочу побеждать? Почему стремлюсь проиграть?'

Он был зол.

Его горящие глаза, словно у голодного волка, просто провоцировали окружающих людей.

Жестокий нечеловеческий взгляд загонял учеников в угол, пока им не оставалось ничего кроме как схватиться за клинок.

'Класс.'

Взвесив в руке меч, Хэн покачал головой.

Даже после всех прошедших поединков, он не мог остаться бесстрастным. Казалось, каждая частичка вибрировала и взывала к клинку.

Если до сих пор, с деревянным клинком, эти ощущения были не слишком сильны, то теперь они усилились пятикратною. Все его тело напряглось.

Ли Хэн глубоко вздохнул.

За короткий промежуток времени, посредством сердца и кровеносных сосудов, освежающий кислород распространился по организму. Напряжение спало, а тело казалось запело.

'Благодаря клинку, я чувствую что живу?'

Но все же, по прежнему, он не знал почему тут находится. Зачем проводит опаснейший поединок с реальным оружием.

'Сдаться...'

Не выход. И хотя у него нет репутации которую можно было бы потерять, отказавшись от поединка, бежать уже было поздно. Чанг Хун наблюдавший все мытарства Хэна, не мог не съязвить:

- Страшно? Есть ли в тебе мужество? Нет чести в том чтобы избивать слабых, а увидев сильного, бежать, поджав хвост...

Ли Хэн смолчал.

Он просто сделал шаг вперед и поднял меч.

Прошлые победы придали уверенности в своих силах. Оставалось только проверить - были ли эта уверенность обоснована.

Первый удар!

По залу пронеслось невероятно чистое звучание металла. Хэну пришлось отступить на шаг, что бы удержать равновесие.

- Признай свое поражение. Первый удар чуть не свалил тебя, что же будет после второго? - издевался Чанг Хун.

Ли Хэн ответил не словом, а делом. Он повернул клинок фронтом, примерно на 60%, принимая следующий удар.

Дзынг!

Клинки столкнулись и от удара колебания распространились с кончиков пальцев по всему телу. Как и в первый раз, Ли Хэн услышал прекрасный, чистый звук метала, такой приятный, что на душе стало легко.

'Прекрасное оружие'.

Хэн ощущал клинок продолжением своей руки. Вы можете не знать насколько меч острый, но по его весу и балансу, легко определите хорош ли он.

Опуская меч, Ли Хэн ускорился. Хоть и оставались моменты, когда Хэн оказывался открыт, Чанг с некой опаской поглядывал на эти удары, благодаря высокой скорости Хэн легко парировать все атаки.

На середине взмаха противника, Хэн отразил удар... и меч противника соскочил! Хэн молниеносно, словно стремящийся выжить дикий зверь, ответил разящим ударом.

Клинки, снова, столкнулись!

'Я не хочу умирать.'

Ли Хэн сбросил маску. Вся наигранность исчезла. Дикий зверь бьющийся за выживание стоял напротив Чанг Хуна.

По ушам бил звук рассекаемого воздуха.

Клинки не переставая сталкивались, ища малейшую брешь в защите противника. Атаки были столь быстры и ожесточенны, что окружающие ученики заволновались.

- Учитель! Возможно, стоит остановить поединок?

Хьюн Су тоже начал беспокоиться. Чанг Хуну становилось все сложнее отбивать выпады противника. Сила и скорость атак в поединке достигла такого предела, что любой пропущенный удар мог привести к печальным последствиям.

Да и Ли Хэн начал уставать. Пот стекал по лбу, рука держащая клинок подрагивала от усталости в мышцах. Но несмотря на это скорость, которую демонстрировал Хэн, была просто невероятной...

Тело Ли полностью покрылось мурашками, юноша отчаянно сражался за возможность выжить и увидеть следующий восход солнца.

'Думал ли я об этом раньше? Не знаю... Кажется нет. Но откуда эта тревога?'

Выходя на поединок против Чанг Хуна, Хэн испытывал страх. Был даже момент когда он почти решился убежать и таким способом избежать сражения.

Однако, теперь, он получал удовольствие от битвы. Звон клинков был лучше любой музыки.

Чтобы противостоять противнику, Хэну пришлось собрать все силы воедино, стать энергичнее, быстрее. Единственное, что оставалось ему неподвластно - мысли, беспорядочно роящиеся в голове. Тело же было под полным контролем Хэна, хотя это не так-то легко давалось. Но Хэн сумел, и получил оружие более мощное, чем любой из мечей существующих на свете.

Он начал ощущать себя чем-то большем, чем просто человеком.

- Что это?

- Что-то незаметное, но важное, изменилось?

- Но что же именно?

Хэн сделал шаг вперед, унося корпус и ускользая от выпада.

Вражеский клинок просвистел буквально в миллиметре.

Он не думал о движениях, все делалось инстинктивно.

'Почему же мне весело, когда жизнь висит на волоске?'

На лице Хэна появилась широкая улыбка. Отбросив все сомнения, он сконцентрировался на поединке. Противник был безусловно сильнее, и ему это нравилось. Шел превосходный бой.

'Я все еще теряюсь в водовороте мыслей и чувств, а мне надо полностью сосредоточится на схватке...'

Как бы хорошо Хэн не начал поединок, удары его начали терять силу и точность. Взмахи становились все слабее и слабее. Слишком уж много поединков пришлось ему провести.

Вспышка страшной боли охватила все тело, ноги подкосились и Хэн потерял сознание.

- Пей, это поможет восстановиться.

Хьюн Су протянул стакан с жидкостью, приятно пахнущей травами.

- Хорошо, - протянул Хэн. - Холодная.

- Да. Горные травы с женьшенем.

- Наверное, ужасно дорого...

- Деньги ничего не стоят, когда вопрос касается здоровья. Не так ли?

- Да, - кивнул Ли. - Вы правы.

Хэн ни разу в жизни не пил что-то вкуснее этого. Наверняка бутилированная вода высшей категории! Прекрасный напиток бодрящий тело.

- Спасибо, - поблагодарил он, возвращая кружку. - Я так устал...

Хэну почудилось, будто бы это первый раз когда он напился за пять лет.

Хьюн Су прекрасно понимал это, но не мог не удовлетворить свое любопытство.

- Я понимаю, - начал он. - Но есть несколько вопросов, на которые я хотел бы узнать ответ. Ты держал настоящий меч впервые в жизни, не так ли?

- Да, - не стал отрицать Хэн.

- Мои ученики очень расстроены. Они тренировались годами и вот неизвестный самоучка смог победить подряд девять раз. И более того, достойно противостоять лучшему мечу школы. Был ли прошлый ответ искренним? - с легким прищуром спросил Су.

- Не совсем. Я освоил меч....

И Хэн поведал свою историю о Королевской Дороге, он рассказал про тренировку с пугалом, про многомесячную охоту на монстров и еще много о чем. Мало бы кто поверил ему.

Хэн никогда и никому не рассказывал о своей жизни, но, почему-то, учителю хотелось довериться.

Хэн ничего не скрывал, слова, что так долго были заперты глубоко внутри, лились нескончаемым потоком. Он рассказывал обо всем, что стояло на пути совершенствования в мастерстве владения мечом.

- Бьюсь об заклад, это было непросто! - восхитился Хьюн Су. - Так развить фехтование посредством борьбы с монстрами в игре...

- Да, - согласился Хэн и слегка улыбнулся. - Но это было не так сложно, ведь кое-что я уже умел.

- Ты говоришь, что бился с настоящими монстрами? Как в

жизни, двигался, использовал оружие, добывал падающие вещи и деньги.... набирался опыта, - наставник полностью захватил мир виртуальной реальности. - А драконы там есть?

- Драконы, да? Должны быть, - ответил Хэн, зевая. - Я так устал, пойду отдохну. Возможно, позже я загляну.

- До свидания Хэн, - попрощался мастер.

Пошатываясь от слабости, Хэн скрылся за дверью.

Чанг Хун, был удивлен:

- Учитель, почему вы не остановили его? Ведь вы так часто говорили, что в будущем, парень может стать вашим приемником.

- Не сейчас..., - отмахнулся учитель. - Но парень да восхитительный.

- Почему не сейчас? - не понимал Чанг.

- Впереди еще много времени. Каждое блюдо должно быть подготовлено и приготовлено в строго определенный срок. А пока, Королевская дорога....

Когда Хьюн Су был ребенком, фэнтези и фантастика занимали все его время. Читая книги, он попадал в невероятные, прекрасные миры! Теперь же Хьюн Су мог попасть туда по-настоящему. Фехтовать, вести рыцарскую жизнь, как он всегда мечтал в детстве.

- Там есть монстры... и драконы! Он говорил, что там есть даже драконы?

- Да, говорил. Но сами понимаете в таком состоянии, люди могут и ошибаться.

- Мир с драконами и героями, сражающимися с орками. Император? Тут даже можно стать императором... хм! - радость переполняла сердце Хьюн Су.

Его детские мечты были в одном шаге. То, о чем он только мечтал, было тут рядом. Возможность добыть славу и богатство посредством меча.

- Простым людям доступно сражение с опасными монстрами.

- Да, учитель, - кивнул Чанг, уже понимая, к чему клонит наставник.

- Чтобы попасть туда, необходима капсула?

- Да.

- Закажи!

- Есть!

Заказ, доставка и установка капсулы обычно занимали два-три дня, но настойчивость Чанг Хуна, слава учителя и деньги, позволили организовать всю процедуру за сутки.

Техник, монтировавший установку, прощаясь протянул Су пять именных гарантийных талонов.

- Твоих рук дело? - спросил учитель, пристально смотря на Чанга.

- Если учитель совершает путешествие, обязанность учеников сопроводить его, не так ли?

- Так ты и другие инструкторы... готовы отправиться со мною в Королевскую дорогу?

- Да.

Услышал он спокойный мужской ответ.

- Вы не боитесь рискнуть?

- Вместе с тобою учитель? - удивился Чанг. - Конечно же нет. С тобой мы готовы отправиться хоть в другую страну.

Услышав ответ Хьюн Су усмехнулся.

- Отлично, но это игра и мне придется выбрать имя.

- Учитель, вы решили сами дать нам имена! - воскликнул Чанг.

- Все мы живем только мечом и имена должны быть связаны с ним. Ты Чанг, будешь Тугамн. Что значит второй меч.

- Да, учитель.

- А ты, - указал учитель на другого инструктора, - будет Сентугамн. Нет, странно звучит? Давай сократим до Сегамн - третий меч.

- Спасибо, мастер.

- Сегамн... - раздалось тихое перешептывание инструкторов..

- Ну и следуя старшинству... Ты, Уил Хан ты будешь четвертым мечом, Негамн.

- ... спасибо за имя учитель! - вытянулся по струнке именинник. - Негамн приветствует тебя!

Ученики радостно кивали мастеру, вот только после каждого названного имени, им все сложнее было сохранять спокойствие.

'Что за глупое имя....' - думали они. - 'Но раз остальные молчат, я тоже промолчу!'

Погрузившись в капсулу Хьюн Су создал учетную запись и персонажа Хамгамн. После рассказа Ли Хэна, начать свое путешествие, он решил в Розенхаймском королевстве.

Как и все начинающие игроки Хамгамн, появился в замке.

- Удивительно!

Хамгамн застыл любуясь жизнью средневекового замка.

- Все настолько реалистично.

Он чувствовал все: видел правдоподобный мир, ощущал запахи, слышал шум. Такое ощущения словно он снова очутился в когда-то посещенном городе Риге.

- Ищу людей, моего уровня, - кричали с площади.

- Продам стальной топор, не дорого! - доносилось из переулков.

- Как выйдите из замка, поверните на юг! В южном городе можно неплохо повысить уровень, - говорил один игрок другому.

А запах!

Хамгамн навострил нюх. Такой вкусный запах, что учитель повернул голову, ища кто и где готовит.

- Заходите, покупайте! - зазывал паренек у рядом стоящего здания. - Начинающий повар приготовил превосходное блюдо, семь бобов мунг!

Хамгамн сглотнул. Были бы деньги.

Тут его кто-то окликнул.

Это были Тугамн, Сегамн, Негамн и Тасгамн.

- Мастер, вы быстрее нас подключились! - вскрикнули ученики.

- О, ребята, вы все тут!

Хамгамн с учениками радостно улыбался.

Всегда приятно встретить кого-то или что-то знакомое в новом месте.

Пока все радовались, один из учеников пошарил в своих карманах и нашел что-то удивительное.

- О, учитель!

- Да? - склонил голову на бок Хамгамн

- Посмотрите, хлеб в кармане как из нашей столовой. Поищите у себя, может и у вас есть!

- Ух, действительно, смотри-ка. У всех есть? Давайте тогда, вместе пробуем.

Покрутив с интересом в руке найденный хлеб, Хамгамн откусил кусочек. Жевать было довольно трудно, хлеб был жестким, словно камень.

- Ням, ням! Как вкусно. И что, все едят такие продукты, а охота? - воскликнул Сегамн.

- Я немного ознакомился в интернете, еды тут очень много. Эта, самая простая, поэтому и твердая, а деликатесы прям тают во рту.

- Ха, тебе идет это прозвище, Тугамн, ты такой умный!

- Хи-хи, ну может быть.

Все радостно засмеялись.

Почтение перед учителем, с первых шагов впитывалось учениками в додзе. Все диалоги велись в строгом и спокойном темпе. Но посещение Королевской дороги изменило их. Они ощущали легкость и беззаботность, неудивительно, что так часто раздавался звук смеха

- Правда ведь, необычный вкус? Похоже, на твердое печение.

- Ага, выглядит как ячмень. Хотя он ли это?, - сказал Тугамн запивая водой из фляги.

- Может теперь куда-нибудь отправимся?

- Например в учебный центр.

- Ага, Ли Хэн говорил, что первые четыре недели он не выходя провел в нем.

- Да, нам тоже будет полезно посетить учебный центр. Давайте вместе направимся туда!

Мастеру и четырем инструкторам пришлось всласть погулять по замку Серабург. Слишком уж он широко раскинулся на просторах Розенхайма, у скольких бы людей они не спрашивали, те указывали все новое направление. Но любые поиски подходят к концу.

За дверями учебного центра, глазам пятерке открылось просторной помещение заполненное тысячей тренировочных пугал.

И только стук нескольких пользователей нарушал покой центра.

- Ах, было бы все так у нас! - воскликнул Тугамн.

- Мы не настолько богаты, да и зачем нам столько пугал? - сказал учитель. - Не так важны все эти манекены,Тугамн. Важно, что на уме и в сердце держащего меч.

В знак согласия, все пятеро схватили по деревянному клинку и начали избивать пугало. Они пытались пройти путь Виида.

- Хаа!

- Бум!

Все как в старые времена, словно начинающие ученики, они наносили удары по деревянному пугалу. Как-будто и не было десяти лет, Хамгамн также стоял и руководил:

- Слишком тихо! Громче! Громче крик!

- Да! Один миллион двадцать один! Один миллион двадцать два!

После стольких лет учителю было трудно бить пугал. У него было такое чувство, как-будто он вернулся в детство. За свою жизнь, примерно с двенадцати лет, он избил тысячи таких тренировочных пугал. Но никогда это не было так интересно. Теперь у него был стимул.

'Скоро монстры Королевской дороги, испробуют мой меч.'

Глаза Хамгамна ярко пылали.

- Давно я так не уставал, проголодался как волк, - сказал Хамгамн, утирая со лба пот.

- Осталось два кусочка хлеба, учитель! - ответил Тугамн.

- Могу ли я, их съесть?

- Держите!

Хамгамн с удовольствием съел последние два куска.

- Вкусно и питательно, так что я готов к новым свершениям! - воскликнул он.

- Я тоже проголодался, учитель. - сказал Сегамн.

- Да, мы все начинаем чувствовать голод, - подтвердил Негамн.

- Однако ребята мы съели весь хлеб, что у нас был. Нужно что-то придумать, - сделал вывод Хамгамн.

- .....

Все задумчиво замолкли. Ни одного звука не раздавалось в учебном центре. Пока один из инструкторов, Тасгамн, не нарушил тишину:

- Ну что, у кого какое мнение, парни?

- Я скажу.

- Тугамн, давай говори, - разрешил учитель.

- Тут есть охота, не так ли? Так давайте займемся ей, все добытые вещи будем продавать, а на деньги покупать ячменный хлеб. Он такой вкусный, что я не представляю смогу ли есть что-то другое.

- О, интересное решение...

Игроки радостно заулыбались, вот только учитель указал на пропущенный момент:

- Не получится. Ведь мы четыре недели не можем покидать замок.

- .....

Гамны печально повесили головы. Им решительно не удавалось найти выход из сложившейся ситуации.

Обычные игроки выполняли бы задания НИПов в игре. Но Гамны были новичками, не разбирающиеся в играх. Охота была одним из простейших решений, которые они понимали, но не могли воспользоваться.

- Сможем! Мы выдержим эти недели голода ради нашего будущего! - воскликнул Хамгамн.

- Да, учитель прав! Мы и не через такое пройдем.

- Даааааа! С нами учитель, мы все сможем!

Гамны радостно аплодировали. Они выдержат бой или умрут.

С тех пор, пять человек, изо всех сил избивали деревянных противников. А голод лишь прибавлял сил и злости ихним ударам.

- Хаа!

Инструктор учебного центра с удовольствием наблюдал

столь самоотверженную работу. Каждый учитель рад найти упорного и всем сердцем любящего свое дело ученика.

- Эй, ребята. Не хотите ли составить мне компанию, у меня есть хлеб и рис.

Инструктор пытался разделить обед, однако на все его попытки не проводили ни к какому результату. Парни лишь сглатывали слюну, да отнекивались:

- Нет! Наша честь и достоинство не позволяют нам присоединиться к вашей трапезе.

- Но я уверен, вы тоже мастера клинка!

- Да, вы правы! Но нам нечего поставить на стол, у нас в руках только деревянные клинки...

Они продолжали бой.

Игнорируя журчания в животе, пять игроков со всей силы избивали тренировочное пугало.

Что не могло остаться незамеченным для других игроков.

- Посмотрите на них! Они не едят ничего, а только избивают безмозглое пугало.

- Помните, когда-то был такой парень. Он тоже избивал пугало.

- А эти, ожирения что ли боятся?

Окружающие игроки засмеялись.

Гамны же, хоть и испытывали голод, но мысли о будущем ячменном хлебе, заставляли их трудиться еще больше и лучше.

Все они обладали отличной выносливостью, но все же существовать столько времени без пищи было невозможно. Их бой закончился, когда масса их тела составила 3% от начальной. Все они погибли от голода.

После смерти запрещалось входить в игру в течение 24 часов. Однако, поскольку все они были новичками, они не потеряли и процента от уровня.

Лишь погибли, как брошенные собаки, от голода.

В первые четыре недели в игре было очень сложно погибнуть. Но воля и безрассудство Гамнов не имела границ. Обычные игроки считали такую смерть унизительной. Учителю и инструкторам, было все равно.

Они просто собрались и провели разбор событий.

- Королевская дорога.... думаю всех нас захватило богатство игры... - начал Хьюн Су.

- Да.

- А что, если мы применим ее к обучению? Наши ученики смогут напрямую видеть выгоду от совершенствования своего мастерства, ведь от этого будет зависеть их жизнь при борьбе с монстрами.

- Я считаю, что это замечательная идея. Борьба с монстрами заставит по другому взглянуть на их обучение. Монстры и другие испытания закалят их дух и проверят на прочность...

Все инструкторы были согласны, они горели энтузиазмом опробовать новую методику.

- В настоящих сражениях они смогут проявить все мастерство которым владеют.

- Ага, мы будем первыми добровольцами, а ученикам, надеюсь, будет проще достигнуть просветления!

- Да! С мечом в руке наши ученики покажут всю силу, храбрость и мастерство! Игра еще больше объединит нас и прославит нашу школу.

В этот момент единственная женщина, секретарь и племянница Хьюн Су, ворвалась в комнату. Пыхтя и держа руки на пояснице, она сказала:

- Дядя! Что вы тут устроили? 'Меч - оружие, закаляющее дух, которому не нужен противник.' Ведь это твои слова?

- Мои! И я от них не отказываюсь. А раз ты такая умная, организацией установок капсул займешься лично.

- Я....!

- Хорошо, не паникуй, давай по конкретике. Сколько учеников сейчас проживают в школе?

- 500 человек.

- Значит нужна сумма на 500 капсул, с учетом скидки конечно... плюс одна, ведь ты будешь участвовать?

- Ладно. Я все сделаю, не позднее чем послезавтра, в самом лучшем виде, - уже уверенней ответила племянница.

В общем-то школа могла наскрести сумму для установки стольких капсул. Благодаря давней истории и репутации учителя, ее поддерживали: государство, всемирная федерация Кендо, спортивная ассоциация и другие частные спонсоры. Да и ученики, проживающие в школе, обязательно вносили единовременный вступительный взнос.

А с размещением 500 капсул, проблем вообще не было, места в школе навалом.

Хьюн Су тихо пробормотал на прощание:

- Только вот нам надо запастись ячменным хлебом заранее, тысяч пять, думаю, будет достаточно.

- .....

- .....

- Точно, учитель!

Глава 8. Кровь вампиров.

Хэн вошел в игру. За время отсутствия ничего не изменилось - Альберон все также сидел в углу и медитировал. Впрочем, другого Виид и не ожидал, хоть он и НИП, но и ему для повышения уровня и умений надо повторять определенные действия.

'Ничего не случилось'

По правде говоря, телепорт был установлен в безопасном месте, спроектированном так, чтобы никакой монстр не мог даже близко подойти.

Увидев Виида, Альберон встряхнулся, как будто после долгого сна, и, поднимаясь, спросил:

- Куда ты идешь?

- На разведку, подожди меня здесь.

- Хорошо, я буду ждать тут. - Альберон уселся обратно, на свое место, и погрузился в себя.

Виид же, осторожно, выбрался из пещеры. В отличие от Альберона его уровень не давал ощущения защищенности.

'Монстры...'

Территорию вокруг пещеры он изучил в прошлый раз. Теперь стоило провести более длительную и опасную разведку, например к городу.

В свете дня окружающая местность прекрасно просматривалась. Далеко впереди был все тот же черный замок и пустынные улицы города. Монстров не было видно. Это успокаивало. Безопасное место только одно - пещера, и из нее он только что вышел.

'Рядом с пещерой не должно быть много монстров.'

Виид осторожно выглянул вниз с площадки. Впереди, куда-то спешила стая волков.

'Э-ээ, ребята, мне с вами точно не по пути.'

Спустя пару часов, перебираясь от одного укрытия к другому, часто останавливаясь и даже задерживая дыхание, Виид добрался до города.

Большинство зданий оказалось разрушено. Выбитые двери, разбитые ставни и мусор на улице ясно говорили, что владельцев тут давно нет и внутри искать нечего.

'Нда, похоже поживиться нечем'

Когда он узнал, что едет в провинцию Морта, то заранее подготовил все самое необходимое. Закупил побольше продуктов и лекарственных трав, и оставил все это в пещере. Мешок

получился большим, но зато первое время можно было не переживать, что чего-то не хватает.

Виид хотел более тщательнее исследовать город, но, к сожалению, время работало против него.

Вас пронизывает нестерпимый холод.
Физические способности снижены на 14%

От лютого холода Виида защищали только доспехи, особо ничего не меняющие.

Чтобы согреться, можно было бы развести костер, вот только сидеть под столбом дыма, уходящим в самое небо, это чистой воды самоубийство.

Подрагивая от холода, Виид аккуратно перебегал от одного здания к другому. Подобная осторожность была вознаграждена обнаружением вампирского патруля. Выглядели они как люди в темном обтягивающем манто с очень бледными лицами.

После непродолжительного преследования удача повернулась к Виду лицом, один из вампиров отделился от группы. Пришло время действовать.

Виид поднял руку с кольцом и тихо произнес:

- Благословение.

Кольцо неярко блеснуло и волна тепла пробежала по телу.

Вы использовали благословение кольца Понтифика.
Ваши физические способности увеличены на 20 минут.

Проверив окно характеристик, Виид приятно удивился полученному результату. Сила, ловкость, живучесть, выносливость и стойкость увеличились на 150%, здоровье и мана на 30% от максимального значения. Теперь у Виида было более 7 тыс. жизней и 6 тыс. маны.

Практически всегда, после получения нового уровня, Виид вкладывал все очки в ловкость и силу. Сила была для него чуть ли не главной характеристикой, а вот стойкость и живучесть он не повышал. И хотя запас живучести невелик, Виид восполнял это благодаря бою, повышая уровень выносливости автоматически, от пропущенных ударов. Поэтому получить более 7 тысяч жизней было просто замечательно. Мана тоже увеличилась, но способности не уберегут от смерти, когда полоска здоровья достигнет отметки 0.

'Отлично'

И хотя благословение действовало всего 20 минут, эффект, по мнению Виида, был потрясающий.

- Перевязка!

Так как увеличилось только максимальное значение жизней и маны, а фактическое осталось прежним, Виид усердно накладывал повязки, стремясь повысить здоровье.

Навык перевязки уже приближался к высшему уровню, поэтому он выполнял все очень быстро и смог полностью восстановить здоровье.

Кроме того на пальцах у него было семь колец от Перта, увеличивающих восстановление маны на 10%.

Оставалось еще одно средство повысить свое здоровье.

'Наконец-то поем'

Сказано - сделано.

Как гласила одна из заповедей геймера - 'В Королевской Дороге день начни свой с яиц Джойнг, для здоровья полезны они'.

Виид быстро проглотил яйцо и получил дополнительные 500 маны и здоровья.

Но и на этом подготовка к сражению не закончилась. Виид достал полученный от первосвященника меч и произнес:

- Святое благословение.

Тело окутал мягкий белый свет.

Защитные навыки повысились на 40%.

Таже защитная способность, которую в игре использовали клирики. Правда от меча эффект значительно больше, чем когда это умение применяла Ирен.

За это время вампир мог уйти уже далеко. Однако, непонятно о чем он думал, направившись к стене дома в котором прятался Виид.

- Что за неприятное жжение, исходит из-за того дома.... - тихо бормотала нежить.

Вампир начал осторожно обходить здание, желая узнать что же там...

- Техника секущего ножа!

Завершив подготовку, Виид внезапно атаковал вампира.

Он вышел из дома, в котором прятался, и применил свои умения.

- Враг! Человек!

Вампир не дрогнувшей рукой закрылся от меча Виида.

Однако Техника секущего ножа обладает страшной особенностью - неважно, что применил противник, техника пробьет любую защиту, какой бы она ни была.

Когда противник низкого уровня, например, волк, особой разницы вы не увидите. Однако, когда перед тобой враг с сильной защитой, такой как вампир, то она тут же падет.

- Киияяя!

Полоска жизней у атакованного вампира ощутимо уменьшилась.

Но, поскольку он был значительно выше уровнем, то от одной атаки даже не пошевелился. Вампир стоял, как ни в чем не бывало, будто его просто укусил комар.

- Человечишка! Я выпью тебя до суха!

Вампир протянул руки вперед и напал.

Это была простая и бесхитростная атака - когда он схватывал противника, то прокусывал на шее 2 дырочки. И тогда жертве приходилось испытать нечто неприятное.

Виид, наклонив голову, сильно ударил вампира в грудь мечом и отскочил вбок.

Кувыркнувшись на покрытой снегом земле, он посмотрел на вампира.

'Похоже, на этот раз атака прошла успешнее.'

Эта схватка отличалось от битв с рыцарями смерти.

Теперь нельзя было для повышения способностей и характеристик специально поддаваться.

Виид закрыл окошки, где высвечивалась информация о его здоровье и мане.

Увеличив концентрацию внимания на противнике, он стал оценивать врага глазами и пробовать почувствовать его телом.

Играя в 'Страну Магии' он был менее опытен нежели сейчас.

Тогда он меньше знал об играх. Неумел ориентироваться по карте и не заучивал всех названий. Просто, так он снимал стресс и получал удовольствие всякий раз как герой становился сильнее. Ему нравилось добиваться чего-то нового и постепенно искать все более могучих врагов. Как говорится - 'Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать'.

Были ошибки, и проигрыши.

И умирал Виид чаще, чем другие.

Но, тем не менее он стал лучшим!

Потому что не опускал рук, не сдавался, а всегда пробовал что-то новое и потихоньку нашел свой путь. Он шел дорогами, которые никто не выбирал, охотился, когда это уже надоедало всем остальным. И получал невероятное удовольствие.

Играть только с мышкой и клавиатурой, было безумно интересно.

Теперь же игра стала работой, и на Виде лежала ответственность.

Чем больше получаешь и чем быстрее увеличиваются способности, тем больше ты теряешь. Если ты бросаешь вызов, а потом каждый раз, когда умираешь, теряешь часть накопленного опыта и навыков, то невольно начинаешь беспокоиться и бояться этого.

Когда он дрался с монстрами, то становилось все сложнее придумывать варианты для повышения характеристик.

Ему не нравилась сама битва.

Драться с более сильным, выполнять квесты - это было интересно. Но от мысли, что игра стала работой, Виид, честно говоря, не был особо рад.

- Киияяя!

Казалось, лицо вампира еще сильнее побледнело. Он стал атаковать быстрее и яростнее.

- Семь небесных шагов!

Действия Виида были на высоте!

Он не продумывал ничего заранее, все получалось само собой, как будто шло автоматически из головы.

'Если он меня не достанет - победа за мной!'

Виид двигался вокруг вампира и применял Технику секущего ножа. И тут....

- Вызов летучих мышей!

Видимо вампиру не понравился противник, который уклонялся от всех атак, поэтому монстр протянул и раскрыл руки. Между ними появился черный круг и оттуда стали вылетать летучие мыши.

- Убейте его!

Стая мышей-кровососов взлетела и закружила в воздухе. Они садились Виду на голову, спину и пили теплую кровь.

Элита среди монстров - Вампиры!

Они умели использовать магию.

- Щит. Сила. Лечение, - воскликнул Вампир.

Монстр усилил свои способности и восстановил здоровье. Все прежние атаки прошли даром, вампир опять стал сильным и его жизни были наполнены доверху. А рана на руке затянулась, как будто ее и не было.

- Блин.

Расстроенный Виид пронзал мышей ножом и атаковал вампира.

Чтобы скинуть мышей сидящих на спине, ему пришлось кувыркнуться по земле.

Но, все же, несмотря на действия вампира и его мышей, преимущество оставалось за Виидом

Однако его способности потребляли очень много маны, а

битва затягивалась.

Спустя какое-то время, мана закончилась, и Виид стал наносить простые удары мечом, стараясь вызвать критический удар. Но ничего не получалось. Вампир залечивал раны раньше, чем это приводило к какому-нибудь эффекту.

Однако, битва шла и постепенно вампир стал использовать магию все реже.

'Ага! У него тоже закончилась мана.'

Наконец-то и у вампира постепенно стала литься кровь.

Его лицо еще сильней побледнело. Монстр устал, движения стали замедляться.

В этот момент, Вииду пришло новое сообщение.

- Эффект, благословения, закончился.
Сила стала стремительно уменьшаться
Меч стал тяжелее, шаги замедлились.

- Эффект, Святого благословения, закончился.

Вы простыли.
Физические ресурсы уменьшились на 20%
Эффективность способностей уменьшилась на 30%
Простуда может вызвать другие болезни.
Здоровье и мана уменьшились до мин.отметки.

После того, как уменьшилась защита, с каждым укусом летучих мышей Виид стал быстро ослабевать. Кровотечение усилилось, полоска здоровья стремительно уменьшалась, движения становились все более медленными.

- Человек!

Наконец-то вампир схватил Виида. На тот момент здоровье самого вампира снизились до отметки ниже 10%.

Когда вампир потянулся зубами к шее, Виид что есть силы ударил его ногами.

- Еще не конец!

Виид усмехнулся глядя на упавшего вампира.

У монстра тоже почти не осталось сил.

Но состояние Виида было еще более плачевным

Кровь хлестала из ран и ничего нельзя было сделать, кроме как закрыть глаза и умереть!

А потом Виид покинул игру.

Ли Хэн выбрался из капсулы подрагивая от злости.

Он дрался с вампиром. С монстром 270 уровня!

Вампир был силён. Очень силён.

Виид сменил меч, использовал святое благословение и защиту, и все равно проиграл.

Разница была огромна, как между небом и землей, даже больше, чем когда он с дешевым оружием и доспехами охотился на рыцарей смерти.

Да, вампир показал силу достойную монстров высокого уровня. Однако, у Виида не было ощущения, что это монстр, которого невозможно победить.

Хэн крепко сжав кулаки, зло закричал:

- Проклятые вампиры! Чертовы мертвецы!

Пэйл, Ирен, Ромона, Сурка играли в крепости Серабург с родителями.

Они не могли оставить родителей и отправиться в путешествие, поэтому охотились в ближайших подземельях.

В этот момент пришло сообщение от Виида.

- Знакомые Виида опять присоединились к игре, может сходим и познакомимся с ними? - спросил Пэйл.

- А, да? Ну раз заговорили об этом, то пойдемте сейчас.

- Они прям, как Виид.

- Ага, уже 2 недели не выходят из тренировочного зала, отрабатывают удары с деревянным мечом - это круто! - воскликнула Ромона.

Пэйл и Сурка мягко улыбнулись.

Каждый раз, когда они видели монстров, то вспоминали образ Виида, дерущегося как сумасшедший.

Хотя он и скульптор, но его мастерство владения мечом было лучше чем у многих других игроков. Монстры, считавшие, что их невозможно победить, всегда удивлялись неожиданными приемами, которые использовал Виид, каждый раз когда он их убивал.

Друзья Виида, уже были в предвкушении встречи.

- Пока они новички, так как недавно начали играть, но должны уже хорошо понимать игру.

- Конечно, это же знакомые Виида.

Когда друзья подошли к учебному центру, то увидели, что там собралось много народа.

- Что это? Что-то случилось внутри?

- Посмотрите сами. И не удивляйтесь потом, - донеслось из

толпы.

Пэйл с друзьями уверенно отодвинули зрителей и зашли в зал.

Как только они ступили на порог, их глаза округлились от удивления.

Там, около 500 человек с деревянными мечами нападали на тренировочные пугала.

- Раз, два, три!

Под команду, одного из игроков, они одновременно выполняли движения.

500 человек синхронно нападали с деревянными мечами на пугала.

Одинаковые движения, с одинаковой скоростью, словно единое целое.

Однако, Пэйла и других больше всего удивили их глаза.

'Будто наполненные силой.'

Взгляды полные скрытых чувств, заставляющие сердца дрожать от волнения.

И не у одного-двух человек, а у всех 500! И все одновременно были преисполнены ярости.

'Понятно, почему здесь собралось столько народу,' - тихо произнес Пэйл.

Когда в тренировочном зале занимаются такие люди, то это естественно, что в зале скапливается огромное количество игроков.

- Ах, как же быть! - воскликнула хрупкая Ирен.

Знакомые Виида были среди этой грозной группы.

- Ничего. Несмотря на такие тренировки, уровень у них еще низкий. Они нам ничего не смогут сделать. Я знаю как поступить.

Пэйл набравшись смелости закричал:

- Есть ли здесь знакомые Виида?

500 человек одновременно повернулись в его сторону.

Бумс!

Душа у Пэйла ушла в пятки.

Но, бойцы опять приступили к занятиям с деревянными мечами.

- Ничего. Мы пришли, чтобы помочь вам. Не знаю, что с вами произошло, но мы вам во всем поможем. Не бойтесь, подойдите сюда.

Упс.

Бойцы, нападавшие на пугала с деревянными мечами, одновременно остановились.

И все вместе, все 500 человек подбежали к ним.

Они повисли на Пэйле и закричали:

- Пожалуйста, дайте нам ячменного хлеба. Накормите нас

Когда в реале прошел день, Ли Хэн подключился к игре.

Он стоял у ворот телепорта.

'Эх, характеристики снизились.'

Почти все характеристики снизились на 5-7%. Скульптура на 7 %. Кулинария на 6%. Другие навыки, мастерство меча, ремесла, починка на 5%. О этого становилось больно, но к счастью потерянные после смерти предметы не набирали и одного золотого.

'Нужно повременить с вампирами.'

Виид снова уселся чинить снаряжение и доспехи.

- Починка!

В конце концов, все разбитое снаряжение, которое лежало в рюкзаке было починено.

Ваши мастерство ремонта повысилось на 10%, владение навыком достигло среднего 1 уровня и составляет 5%.

Вслед за повышением уровня, повысились и ваши способности к ремонту. Вы можете полностью починить сломанные вещи, вернуть их прочность в исходное состояние.

Теперь можно изучать ремесло у кузнеца, в деревне.

- Получилось!

Радостный Виид принялся чинить все по второму кругу.

Те вещи, которые из-за потери прочности помялись и потеряли свой вид, теперь были как новенькие. Кожа лоснилось, смятые доспехи выпрямились. Меч, который покрылся трещинами и ржавчиной наполнился силой и стал таким будто им можно разрезать чугун.

- Отлично. Пора и на охоту.

Когда Виид собрался наружу, Альберон решительно встал.

- Я помогу тебе в борьбе с вампирами.

- Не сейчас. Я все еще провожу разведку, подожди немного.

- Хорошо.

Виид обошел всю провинцию Морта. Когда на горизонте появлялись монстры он прятался, дожидался пока те пройдут и осматривал их тылы.

Так он узнал многие вещи.

Во-первых в этой провинции много монстров, которых он легко мог победить.

Например, если пойти параллельно городу и черному замку, можно увидеть зараженных злом волков. Их уровень было около 170, но зато они бродили группами. Иногда даже стаями в 100 голов.

В опасные моменты он использовал способности, заключенные в мече и с помощью святого благословения и защиты уничтожал волков.

Благодаря охоте Виид вернул себе потерянный опыт и поднялся до 182 уровня.

- В общем-то, нормальное место для охоты.

Простые игроки, охоту часто проводят в окрестностях деревень или больших городов. Так как там можно много чем поживиться и легче спасти товарищей. Однако, для таких одиночек, как Виид, место охоты находилось везде, где много монстров.

Виид подмечал все: особенности местности, пути передвижения монстров, их уровень, а затем брал Альберона и шел на охоту.

- Подлечи меня.

- Да.

С помощью святой силы раны Виида очищались и затягивались. Можно было обойтись без повязок.

Альберон, как достойный преемник на пост Папы, сказал, что его уровень превышает 320. Однако такой НИП как он, у которого было свое имя, если один раз умирал, то вновь не возрождался. Поэтому если Альберон умрет, то это конец.

Если он умрет, то значит квест Виид не выполнил, и из-за него погиб преемник на пост Папы, и тогда отношения с орденом Фреи больше не будут дружескими, а станут плохими. Помня об этом, Виид старался брать с собой Альберона как можно реже.

Однако...

- Волшебство защиты.

- Есть. Да уменьшится урон после укуса злобных существ. Благословляю!

- Повысь мою силу.

- Да повысится твоя сила воин, что убивает ужасных тварей. Благословляю!

Альберон был лучшим из НИПов которых встречал Виид. Не потому, что у него высокий уровень, а из-за хорошего характера.

Вы не думайте, что НИПы должны рассказывать игрокам только полезные истории и раздавать квесты. Были и такие как Мудрец Родригес, посмеивающиеся над игроками - что в целом было необычно для игры.

Однако, Альберон смиренно выполнял все что ему поручали, не высказывал недовольства. С ним было очень удобно путешествовать.

Простодушный и добрый НИП

Виид тягал Альберона за собой туда-сюда по всей

провинции Морта и активно охотился. Как будто изначальная цель изменилась.

- Ваш уровень повысился.

Виид онемел от неожиданности!

Благодаря помощи Альберона, он получил 200ый уровень.

'Наконец-то!'

В Королевской дороге 200ый уровень был одним из переломных моментов.

Прошло уже год и 4 месяца, как открылся сервер. Теперь можно сказать, что ты не новичок только после того, как преодолеешь 100й уровень.

У торговцев или ремесленников система уровней отличалась от обычной, простые же игроки ниже 100 уровня подразделялись на классы.

Сегодня в Королевской дороге большинство игроков были новичками.

Настолько игра стала популярной во всем мире, что привлекла к себе так много новых людей. В каждом замке или городке находилось огромное количество новичков, которые мечтали о приключениях.

Преодолев этот рубеж и перейдя 130 уровень, уже можно было получить какое-нибудь признание. Вступить в гильдию, отправиться в путешествие, покинуть стартовый замок или крепость.

Менестрели, трубадуры и барды уже после 50го уровня могли бродить по свету. Но и им, обычно, надо было сначала повысить свой уровень, чтобы уметь драться с монстрами и безопасно путешествовать по дороге.

После 150 уровня становишься уже более опытным и известным.

А когда ты переходишь 200 уровень, то входишь в число ветеранов.

Появляется вторая возможность изменить, продолжить профессию.

Воин мог стать рыцарем, лучник, в зависимости от выбора, стать снайпером или вступить в отряд арбалетчиков.

Волшебники могли выбрать одну из специализаций. Такие классы как клирик, вор, торговец тоже могли сменить профессию.

Можно было использовать меч!

Атакующие способности значительно расширялись, что автоматически влияло на изменение связанных с ними

способностей.

Поэтому с 200 уровня всех звали ветеранами.

Как бы много людей не играло в Королевскую дорогу, однако среди них было не так много игроков, которых можно назвать ветеранами. Всего-то 20%.

Конечно, персонаж Виида особенный, его сложно подогнать под обычные мерки. Он был из класса тех, которые умели что-то создавать, его необычная сила возникала как по волшебству.

В общем, сложно сравнивать его с другими.

Виид не знал, как все сложится при выборе второй профессии, ведь его выбор уже был особенным. В любом случае, когда уровень Виида поднялся, он сменил все одеяние.

На голове появился волшебный шлем Ван Хока, на руках перчатки с изображением розы. Доспехи пополнились вещами рыцарей смерти. Теперь он был похож на темного воина-рыцаря. Однако его перчатки и меч предательски белели.

Внешне нельзя было сказать, что все подобрано удачно, но Виида не волновала внешность, главное способности и характеристики которые дают оружие..

- Альберон, давай потихоньку за мной.

- Иду.

Виид и Альберон вместе направились к городу. На то место, где он умер от рук вампира.

Прятаться было не трудно .

По городу ходило около 300 вампиров, но уклониться от встречи с ними несложно.

Виид ждал одиноких вампиров.

И, дождавшись, нападал на них.

- Техника секущего ножа!

Меч Виида засиял белым светом, и он атаковал вампира.

Однако, на удивление, вампир легко отклонил удар рукой.

И глядя на Виида, обнажив клыки, произнес:

- Опять ты?

Как ни удивительно, но это оказался тот же вампир, что убил его в прошлый раз!

Виид засел в засаду на том же месте, и встретил там того самого вампира.

- Прекрасно! - воскликнул Виид и атаковал.

Ослепительный Меч наносил порезы по всему телу вампира.

- После того как ты умер, ты еще не пришел в себя. Кияяя!

Вампир, подлечивая себя, стал атаковать человека.

Виид сразу настроился на продолжительный бой. У него не было другого выбора, поскольку он не мог за один-два удара

убить врага.

У него были способности которые ели много маны. Но у врага был 270 уровень!

Особенностью вампиров были черная магия, вызов помощи, превращения, действующее на женских персонажей обаяние, а также очень большое количество жизней. Если сравнивать с другими, то они превосходили всех монстров такого же уровня.

Плюс, этот вампирский клан был особенным. Более сильным, чем другие кланы.

Спустя какое-то время, действия благословения и святой защиты закончилось. Мана истощилась. Но и вампир был в такой же ситуации, правда от этого он только посмеивался.

- И в этот раз ты умрешь от моей руки. Тупой придурок!

Но Виид не сдавался, а просто крикнул в сторону стены:

- Лечение, защита, поглощение!

- Да, понял.

Прятавшийся Альберон встал и добавил сил Вииду. Окружил его разнообразной защитой.

Теперь ситуация резко изменилась.

Глядя на растерянное лицо вампира, Виид улыбнулся. Он не забывал монстров, которые его убивали.

Вампир признал свое бессилие и воскликнул:

- Встретимся в следующий раз. Туман!

Невероятная сила вампира, благодаря которой монстр проходил через стены и предметы.

Тело вампира превратилось в белый туман. Туман, который не растекался, а собрался в одном месте и извиваясь стремился бежать.

Но Виид непросто стоял и смотрел.

- Техника секущего ножа!

С помощью Техники секущего ножа он мог поразить цели, которые не доступны для простого оружия.

- Кияяя!

Вампир-туман нашел свою смерть.

Виид, не без помощи Альберона, смог достойно отомстить.

С того дня, он охотился только по ночам в горах и долинах, а днем перебирался в город.

Ночью способности Лунного скульптора увеличивались на 30%, не только характеристики относящиеся к технике боя, такие, как сила и ловкость, но и характеристики искусства.

Пока другие игроки спали, он работал в поте лица, охотился не зная страха.

Но, силы повышались не только у Виида.

Когда появлялась луна, монстры получали темную силу и

становились сильнее в полтора раза. Настолько же повышался опыт и шанс выпадения хороших вещей.

Оставалось много монстров ходивших поодиночке, а не группами как волки. Поэтому даже ночью, когда монстры становились сильнее, можно было продолжать охоту.

Теперь, когда уровень поднялся и рядом помогал Альберон, Виид мог легко сразиться с одиноким вампиром, правда только днем, пока у нежити нет ночных бонусов.

Не имея уверенности в битвах, Виид решил вести себя предельно осторожно.

- Вызываю Рыцаря Смерти!

Рыцарь Смерти Ван Хок.

Виид вызвал его, чтобы драться вместе.

Рыцарь Смерти, который уже бесконечно много раз умирал от рук Виида, не показывал свой нрав, гордость или что-то наподобие этого, а лишь четко выполнял все команды.

Стремясь стать как можно полезнее хозяину.

Виид и Ван Хок вместе дрались против стаи бешеных волков и повышали свой уровень. А когда становилось опаснее, прибегали к помощи Альберона.

- Хозяин, мой уровень повысился.. - Ван Хок с уважением обратился к Виду.

Теперь судьба Ван Хока, зависела только от хозяина. Благодаря ему НИП повышал свой уровень.

- ОК.

Виид строго посмотрел на Ван Хока.

У Рыцаря Смерти было столько опыта, сколько тот провел битв.

Однако еще 20% опыта от всех боев, который вел только Виид, также уходили к Ван Хоку. И так будет продолжаться до тех пор, пока он не продаст ожерелье.

'Пиявка!'

Но, нельзя отрицать, что помощь Рыцаря смерти была своевременной.

С ним драться против вампиров стало значительно легче.

Двое на одного - в реальных боях это значительное преимущество.

Сила атаки и защита удваивались.

Виид чувствовал себя в безопасности и не переживал, теперь в особо напряженные моменты впереди шел Ван Хок.

Время, которое он тратил на поимку вампиров, сократилось вдвое, а получаемый урон снизился до одной четвертой.

Вампиров, бродивших по городу, было около 300. Всего вампиров клана примерно с 1000. Наверное, остальные

находились в черном замке.

Виид расправлялся с вампирами - одиночками.

Когда количество убитых вампиров дошло до 49.

Он стал пробовать драться с парами.

Элитные вампиры, которые уже один раз умирали, возрождались простыми примерно 250 уровня.

Ваш уровень Мастерства меча перешел на следующий, средний уровень.

Сила атак с мечом повысилась на 50%.

Каждый раз, когда ваши способности на среднем уровне будут повышаться на 1 пункт, к вашей силе атаки будет приплюсовываться 7%.

Способности атаки, которые тратили много маны, теперь потребляют ее в два раза меньше.

Всем характеристикам начислены дополнительные 2 балла.

Невероятно!

Искусство владения мечом не являлось основной способностью профессии, по сравнению с мечниками, результативность была ниже и повышалось оно гораздо медленнее.

Но Виид все равно сумел перевести эту способность на средний уровень. Сумел, пройдя через тяжелые испытания.

А через несколько дней. Все остальные способности тоже перешли на средний уровень

- Владение Техникой секущего ножа перешло на следующий, средний уровень.

С помощью техники можно вырезать скульптуры и не обращать внимание на защиту противника!

Глава 9. Прекрасные скульптуры

Хорошо, что вампиры шли на расстоянии друг от друга.

Когда отряд остановился на отдых среди каменных статуй, на него напала пара вампиров.

Виид схватился с одним, а Рыцарь Смерти с другим.

- Кияяя!

- Предатель Ван Хок!

- Я лишь следую приказам хозяина.

После ожесточенного боя, пару раз чуть не умерев, Виид наконец-то упокоил двух монстров и без сил свалился на землю.

- Сними проклятие, - обратился он к Альберону, указав на статуи.

НИП кивнул и подойдя к паре каменных статуй, среди которых происходило сражение, начал произносить заклинание:

- Священный свет, уничтожь темные силы искажающие и удерживающие сих чад.

Белый, яркий свет опустился с небес и накрыл каменные статуи. Черная поверхность, словно чернила стекла вниз освободив из плена двух паладинов в доспехах Ордена Фреи.

- Ва..Вампиры!

Паладины замахнулись мечами, но увидев Альберона, недоуменно остановились.

- Мы не чувствуем никакого зла. Вы, случайно, не из ордена?

- Паладины! Мы пришли, освободить вас. Теперь ваши мучения закончились! - воскликнул Альберон, после чего НИПы начали радостно переговариваться.

Когда все успокоились, возросший отряд вернулся в пещеру отобедать.

Паладины с жадностью набросились на еду.

Да, им было с чего проголодаться.

Быстро съев все, паладины с извиняющимися лицами протянули тарелки и сказали:

- Спасибо за еду.

- Вы пришли к нам на помощь по просьбе первосвященника, теперь мы ваши должники.

- Нет, что вы. Здесь осталась еще, вот поешьте, - Виид протянул одному из паладинов тарелку со своей порцией.

Паладины сглотнули слюну.

Голод возбуждает аппетит гораздо лучше приправ. Да и еда, приготовленная Виидом, была вкуснее всего, что им до этого

приходилось пробовать.

Поскольку способности в кулинарии и ремесле также повысились до среднего уровня, от блюд шел столь притягательный запах, что паладины не могли удержаться.

- Если мы это съедим, вы не останетесь голодным?

- Еда нужна, чтобы ее есть. Как раз сейчас я не голоден. Поэтому ешьте. Вот, тут еще осталось твоему другу...

Виид не обманывал, так как действительно был сыт.

Он специально приготовил и раздал всем, включая себя, маленькие порции. Ничего не подозревающие о таком хитром и не совсем порядочном поступке, паладины, с благодарностью приняли от него тарелки.

А потом начали есть, аж трещало за ушами.

Пока паладины наедались, Альберон сел медитировать, а Виид достал нож Захаба.

- Вжик-вжик. - Раздавались звуки обработки скульптуры.

Когда паладины закончили есть, то увидели в руках Виида готовую статуэтку паладина борющегося со злым духом.

- Удивительный талант. Очень красиво, - завороженно глядя, сказал один из них.

- Это мое хобби, - скромно произнес Виид.

Богиня Фрея символизировала плодородие, богатство и красоту. Поэтому с самого начала паладины хорошо отнеслись к Виду. Он был скульптором, восхваляющим красоту, и поваром, чья еда символ богатства.

При знакомстве, когда разговор шел о профессиях, Виид не получал расположения у других игроков, но ему с легкостью удалось получить восторженные и почтительные отзывы от паладинов. А когда он сказал:

- Давайте все помолимся, - паладины вообще стали без ума от этого человека!

Нужно отметить, что в последнее время, после охоты или еды, Виид стал молиться, склонив голову перед статуэткой Богини Фреи.

- Благодарю тебя, Пресветлая Фрея, за еду и здравие наше. С твоею поддержкой, сдержим проявление сил злых, на земле сей...

Эта привычка появилась у него, после того, как к боевым вылазкам присоединился Альберон. Молитву он читал, лишь для повышения дружеских взаимоотношений со священником и паладинами. Своего рода подготовительные меры перед тем, как начать командовать паладинами, так же, как когда-то Виид командовал солдатами Королевства Розенхайм.

По всему городу, тут и там стояло 159 статуй паладинов и 38 священников.

Все места, где располагались заколдованные статуи, охранялись вампирами.

- Сначала, нам надо укрепить наши силы, - объяснял Виид паладинам, уговаривая пойти на охоту.

В провинции Морта обитало много разных монстров. Среди них, находилось достаточно таких, чтобы отряд мог быстро повышать уровень. И все равно, иногда паладины начинали протестовать.

- Зачем мы тратим драгоценное время! Наши друзья испытывают муки, а мы и пальцем не шевелим для их спасения, как же так?

Сжав в руках мечи, паладины решительно устремились в сторону города, спасать своих товарищей. Как и полагалось рыцарям святого ордена, они совсем не боялись монстров.

Вампирский клан, ха!

Да орден всю свою историю бился с вампирами.

Но, Виид, немного рискуя, встал на пути воинов. Он столько вложил в их спасение, что не мог позволить паладинам снова попасться в лапы вампиров.

- Если мы наберемся сил, то сможем освободить ваших друзей. Они могут надеяться только на нас.. Поэтому, если поспешим и умрем, то ваши друзья так и останутся предметом для шуток вампиров. Вы действительно этого хотите?

Так укоряя и уговаривая паладинов, Виид смог удержать воинов. Но, даже добившись этой небольшой победы, внутри осталось какое-то недовольство.

Деньги. Нужны деньги. Не золото, использующиеся в Королевской дороге, а настоящие, реальные деньги. Так как даже если добыть хорошие вещи, в провинции Морта некому продать товар. Если развернуть здесь торговлю, то никто не поедет в такую даль торговать. А если бы и нашелся храбрец, как он преодолеет полчища монстров поджидающих на пути?

Оставалось пораскинуть головой и подумать, как можно пройти задание поскорее. Невозможно даже предположить, сколько бы времени зайняло прохождение в одиночку. Поэтому, Виид решил объединить силы с паладинами и постараться как можно больше прокачать скульптурное мастерство.

- Дерево не подойдет, придется, для повышения способностей, использовать камень.

Виид стал искать большие камни. Но, как ни странно, в горах покрытых снегом, это было нелегко сделать. Он подумывал начать вырезать в самой скале, но решил, что это опасно и займет слишком много времени. К тому же, работая под пронзительным холодным ветром, легко заработать простуду.

- С каким же материалом мне работать?

Сила атаки Виида накрепко связана со скульптурным мастерством и забросить создание скульптур он не мог.

- Камень не подойдет. Нужен другой крепкий материал, где же его взять...

Виид еще раз внимательно окинул взглядом снежный город и горы.

Мир покрытый снегом и переливающимися в свете дня глыбами льда.

- Лед! Я буду делать статуи из льда!..

Лед - прекрасный материал для работы. Его легко нарезать и обработать. Да и найти не проблема. К тому же в холодных провинциях он не таял и поэтому идеально подходил для работы.

С тех пор, когда паладины отдыхали, Виид работал над скульптурами.

Брал в руки нож Захаба и резал ледяные глыбы.

Очень быстро он сотворил первую скульптуру.

Храбрые паладины под предводительством Виида, сражающиеся с вампирами.

Теперь в провинции Морта был образ отряда.

Чтобы освежить память, Виид стал вырезать фигурки людей. Моделью для девушек, оставалась Союн. Она так его очаровала, что у Виида просто не было иного выбора.

Мастерство скульптора росло. Появилось понимание при работе над скульптурами. Виид осознал, что результат работы напрямую зависит от того над чем работаешь. Например, вознаграждение за работу над скульптурами женщин намного больше, чем за скульптуры деревень, крепостей или других объектов.

Как и в реальном мире, многие женские скульптуры становились шедеврами. Правда и работать над ними гораздо труднее.

Скульптура Богини в деревне Бэран загадочно улыбалась, поэтому в провинции Морта Виид решил придать ей другое настроение.

Холодный, и гордый облик.

Скульптура из льда должна внешне поражать своим холодом.

К тому же лицо, всплывающее в памяти Виида, было таким холодным.

Он не мог повторяться, поэтому принял решение создать истинный образ Союн.

Но во время работы над скульптурой, у Виида возникли дурные предчувствия.

'Это из-за материала?'

Возможно из-за льда скульптура получалась нежной и хрупкой.

'Плохо. Если и дальше так работать ничего путного не выйдет'.

Виид начал думать, что работа завершится неудачей.

Неудачное произведение!

Неудача для скульптора - это очень болезненно. Слава и репутация снизятся.

Именно поэтому работа скульптора столь трудна, все произведения приходилось делать с вдохновением.

'Может лучше отказаться?'

'Нет. Бросать все на полпути это не выход.'

Виид собрал остаток сил и начал еще усерднее работать, стараясь создать статую максимально похожую на Союн.

'Еще холоднее, еще... Убийца! Точно. Взгляд пылающий недоверием и ненавистью к людям. Надо постараться передать'.

Виид освежил память и неожиданно решил сменить одежду на тяжелые доспехи.

Тело покрытое доспехами, должно выглядеть грозно.

Образцом для работы послужили доспехи паладинов.

Виид переживал, что получится нелепо, но, на удивление, доспехи очень удачно вписались в образ Союн.

Оставалось лишь довести до идеала глаза.

Виид старался сделать как можно более холодный взгляд.

'Говорят, что глаза - это зеркало души. Если глаза получатся хорошо, то скульптура точно удастся'.

Гордыня, бессердечие и жестокость достойная убийцы.

В работе над глазами Виид старался как можно точнее передать эти чувства.

Но, что бы он ни делал, глаза оставались все такими же прекрасными.

Взгляд был нежным, чистым и наивным, как у олененка.

'Материал. Это все из-за материала. Тупица! Делаешь из льда, поэтому так и выходит'.

Он тяжело вздохнул.

Работа завершилась уже глубоко за полдень.

Под лучами солнца скульптура ярко заискрилась.

Прекрасная девушка в ореоле божественного света.

Казалось, лучи преломленные статуей обнимали и согревали зрителей

Шедевр! Вы завершили статую Ледяной красавицы

Холодные и мрачные северные земли.

В землях, где с трудом можно встретить живого человека, появилась скульптура красавицы. Для путешественников, впавших в отчаяние от невзгод и трудностей, она словно оазис посреди пустыни. В свете статуи можно отдохнуть от тягот путешествия и насладиться завершенностью и красотой скульптуры! Загадочная статуя Ледяной красавицы, заслужила похвалы от истинных поклонников прекрасного.

Художественная ценность: 750

Эффекты:

- У всех, кто смотрит на ледяную статую скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 17% в течение дня.
- Защита от северного холода повышается на 40%
- Особая сопротивляемость к ледяному волшебству. 3% урона полностью игнорируется.
- Обаяние повышается на 30.
- Данный эффект не сочетается с воздействиями других статуй.

Количество созданных Прекрасных работ: 3.

Скульптурное искусство достигло среднего 5 уровня.

Это позволяет вам создавать более детализированные и тонкие работы.

Ремесло достигло среднего 7 уровня.

Вам дополнительно добавилось 5% умений работать руками или с инструментами.

Это повлияет на различные области ваших показателей.

Слава увеличилась на 320
Искусство на 45
Выносливость на 4
Стойкость на 3
Удача на 40

- Бррр... - Выбивали чечетку зубами дрожащие от холода паладины.

Не отставал от них и Виид!

Отряд брошенный посреди мрачных земель, прятался от ночного холода в пещере.

В провинции Морта частым гостем были снежные бури.

Очень низкая температура и ужасно сильные ветра создавали такую густую метель из снега и льда, что казалось на земле наступил ледяной ад. Бесчисленное множество ледяных осколков и снега падало с неба на землю только для того, чтобы через миг, с новым порывом ветра устремится опять в небеса. Впечатляющие и ужасающие зрелище.

Север, одно из самых загадочных мест на Версальском материке.

Когда появился рекламный ролик Королевской дороги под названием 'Фантастические Земли', ни один человек не остался равнодушным.

Бесконечные снежные северные земли над которыми бушуют ледяные ветра. Вызов для людей ищущих славы и адреналина.

Знали бы эти люди, что находиться посреди этого буйства равнялось самоубийству. От дикого холода руки и ноги замерзали, а осколки льда беспорядочно били по телу и вы умирали.

Как бы Виид не веселился, когда пропускал удары и повышал свои характеристики, это стихия была ему не по плечу. Пришлось прятаться в пещере.

Хорошо, что в Северных землях такие снежные бури поднимались лишь раз 30 в год.

Виид подумывал, что это проклятие Богов. Ночью температура опускалась еще ниже, а из-за бешеного ветра снег летал по пещере, стремясь загасить спасительный костер. Многие паладины сильно простудились.

- Охо-хо, если бы я знал, научился бы шить... - бормотал Виид.

Он уже несколько раз, за эти короткие часы, пожалел об этом.

Вокруг было много неиспользуемых предметов и трофеев добытых с охоты. Например, шкуры волков, если бы имелся навык то он смог бы сшить теплую одежду, чтобы согреться и отогнать холод. Но, у Виида не было такой способности, поэтому ничего не оставалось делать, как просто дрожать от холода.

Вжик-вжик

Виид поближе придвинулся к костру. Днем они заранее собрали дрова и теперь всю ночь поддерживали огонь. И все

равно в пещере был собачий холод. Благодаря костру удавалось лишь удержать температуру, при которой не замерзнешь.

- Апчхи!

Теперь и Виид, простудился.

Пора бы поесть.

В такую погоду оставалось рассчитывать на кулинарию. Горячее тушеное мясо согревало и временно повышало устойчивость к холоду.

Когда снежная буря закончилась, Виид с паладинами еле выбрался из заваленной снегом пещеры.

В свете нового дня, их встречала скульптура красавицы.

И хотя она была вся побитая, но, тем не менее, статуя не разбилась.

- Начался эффект от статуи красавицы.

Благодаря нему, удалось еще немного согреться. Правда, видимо, оттого, что статуя была повреждена, эффективность снизилась до 20%.

Виид взял нож Захаба и подошел к ледяной статуи.

- Хм, интересно, а это получится? Ремонт!

Он выковыривал осколки льда, и забивал отверстия маленькими ровными кусочками. Когда Виид закончил, статуя стала такой же, как прежде.

- О, ремонт статуй тоже возможен!

Виид узнал нечто новое для себя. То, чего нет на сайтах, то что надо узнавать самостоятельно, изучая свою профессию. Новые знания.

Тут в голове Виида промелькнула еще одна мысль.

- А если... Вполне возможно, что и это получится!

Виид покинул игру.

Ли Хэн лазил по сайтам.

Искал информацию о легендах Северного полюса, о монстрах, живущих в холодных регионах. Если создать их скульптуры, можно хорошо повысить навыки.

Да, он мог быстро копировать ранее созданные скульптуры, только вот опыта давали копейки.

'Нет. Нельзя же все время копировать монстров. Такие вещи не будут иметь ценности и не повысят навык даже на 2%'

Каждое повышение навыков скульптурного мастерства, ремесла или владения мечом занимало уйму времени. И в это время нужно много и тяжело работать.

Если на начальных уровнях навыков можно было обойтись

лишь тяжелым физическим трудом, то на средних уже требовалось вдохновение. Теперь для повышения уровня Хэну приходилось выходить за обычные рамки, придумывать что-то новое.

Опытные игроки говорили, что при переходе со средних уровней на высшие, приходится затрачивать на 50% больше времени и труда.

И даже если это ремесленный навык, то не стоит его недооценивать. У ремесленных профессий более сложный и трудный путь, чем у боевых, но и бонусов дают они иногда больше.

'Надо как-то повысить опыт за скульптуры. Сделать что-то такое, чтоб за один раз дали новый уровень...'

Ли Хэн зашел на сайт связанный со 'Страной Магии'.

Самый сильный монстр в игре был драконом.

Когда Хэн играл в Страну Магии, то и сам убил несколько драконов. Это было далеко не просто, монстры обладали великолепной защитой, разнообразнейшими приемами и ужасными магическими атаками, такими, например, как дыхание огнем.

Хотя он дошел в Стране Магии до высшего уровня, но без помощи волшебных предметов и секретных приемчиков, Хэн бы никогда в одиночку не справился бы с драконами. Среди которых отметился и ледяной дракон Кайдес! Его длина превышала 150 метров, а ледяное дыхание убивало на месте.

Хэн помнил, что пришлось провести очень тяжелый и долгий бой, чтобы победить дракона.

'Хвост... Да, голову можно присоединить потом. Начну с ног, потом перейду к телу'.

Виид вошел в игру и сразу начал собирать ледяные глыбы.

После снежной бури в округе их было предостаточно. Даже встречались крепко вбитые в землю глыбы размером с дом. Глядя на них душа Виида уходила в пятки.

'Если бы не пещера, то мы бы несомненно погибли.'

Умерли от холода или ледяных осколков!

В северных краях города и деревни строили только вблизи высоких гор. Поскольку горы защищали от снежных буранов. Если бы не каменные гиганты, то не было бы ни городов, ни деревень.

Вот такой он опасный - Север.

- Говорят, что раньше армия Северного Королевства звалась одной из самых сильных. И это неудивительно, раз приходится жить в таких условиях, то невозможно не стать сильным.

Виид начал работать над скульптурой, используя близлежащие глыбы льда. Сначала он создал контур дракона, затем стал ставить глыбы друг на друга, слой за слоем.

- Займет прилично времени...

Виид несколько раз сходил с рыцарями на охоту.

За это время, сложенные вместе глыбы льда твердели и склеивались друг с другом. Не нужны были никакие дополнительные материалы, холод делал все сам.

Виид с помощью паладинов соорудил огромную ледяную гору. Гору из льда! Они собирали огромные осколки, размером с машину и складывали их друг на друга. Получилась гора высотой в несколько этажей. Но Виид не останавливался, а продолжал таскать лед.

Через пару дней опять началась снежная буря. Сложенные вкруговую ледяные глыбы под пронзительным холодным ветром, скрепились еще крепче.

Прошло еще два бурана, и Вииду уже приходилось поднимать голову вверх, чтобы увидеть макушку ледяной горы. Физический труд людей и сила живой природы! Когда они встречаются, то нет ничего непреодолимого.

- Теперь пора и поработать, - сказал Виид и достал нож Захаба.

После работы над статуей красавицы, он не мог позволить себе допустить ошибку. Тем более, что Виид отказался от детальной и тонкой проработки. Слишком уж масштаб впечатлял. Если делать все очень подробно, то работы бы хватило на целый год, а может и больше.

Виид уверенно взялся нарезать лед, иногда, наоборот, скрепляя какие-нибудь части. Среднее мастерство скульптора и накопленный опыт позволяли свободно себя чувствовать при работе на скульптурой. Теперь он мог делать такие скульптуры, какие хотел. Правда, пока уровень мастерства скульптора не достиг высшего уровня, применять особые эффекты при работе над скульптурой не представлялось возможным.

Еще Виид очень старался удержаться на ледовой глыбе и не упасть вниз. Для работы пришлось залезть на самую вершину ледовой горы и спускаться вниз по веревке, как будто он занимался скалолазанием.

- Тук-Тук-Тук! - Отрезанные куски льда звонко падали и разбивались на мелкие осколки.

Когда Виид смотрел вниз, ему казалось, что до земли очень далеко.

- О-о-о...!

Если упасть, то костей не собрать!

Ради работы над скульптурой пришлось преодолеть этот страх.

Находясь на такой высоте, Виид сильно мерз, словами не передать как было холодно. К тому же, дул сильный ветер и часто приходилось цепляться за веревку и замирать.

В-первую очередь Виид создал контур тела из льда. Средняя часть горы стала огромным телом. Её объем превышал 100 метров. Грандиозный размер.

Дальше шел хвост. Он выходил из туловища и вытягивался далеко в сторону. Длина хвоста достигала нескольких десятков метров.

Ноги Виид сделал непропорционально маленькими, но толстыми, чтобы они смогли выдержать вес тела. Короткие и толстые ноги.

Последней была голова. На туловище толстая шея, а на ней длинная и большая морда.

И рот, рот как у крокодила.

Длинные усы, росшие пучками.

И злой, грозный взгляд.

В тот момент, когда Виид закончил свою скульптуру, все вокруг озарилось светом.

Великолепная работа! Вы создали статую Ледяного Дракона.

Сделанная с душой статуя восхищает людей, однако, порой и шокирует. Скульптура над которой потрудилась сама матушка природа!

Отныне, равновесие севера держится в лапах дракона не признающего зла.

Он станет покровителем и хранителем порядка.

Художественная ценность: 2500

Особые эффекты:

- У всех, кто смотрит на ледяную статую дракона скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 30% в течение дня.

- Защита от северного холода повышена на 70%

- Здоровье повышается на 35%

- Все характеристики повышаются на 12.

- Действует защита дракона:

Все характеристики монстров в районах, откуда видно Дракона, снижаются.

Монстры не могут близко подойти к статуе

Дракона.

Данный эффект не сочетается с воздействиями других статуй.

Количество созданных Великолепных работ: 1.

Скульптурное искусство достигло среднего 6 уровня.

Это позволяет вам создавать более детализированные и тонкие работы.

Ремесло достигло среднего 8 уровня.

Вам дополнительно добавилось 5% умений работать руками или с инструментами.

Это повлияет на различные области ваших показателей.

Слава увеличилась на 850
Искусство на 64
Выносливость на 49
Стойкость на 16

Статуя Ледяного Дракона включена в Чудеса света Севера.

Права на статую принадлежат игроку Вииду. В дальнейшем если будет возможно вдохнуть жизнь в статую, дракон будет преданно служить игроку Вииду.

В награду за создание Великолепной работы все характеристики увеличиваются на 1.

Из глыб льда Виид создал удивительную по своей задумке скульптуру Ледяного Дракона.

Скульптура полностью повторяет реальные размеры и облик дракона из игры Страна магии. Используя в качестве материала лед, он создал самую подходящую по духу, скульптуру Ледяного Дракона.

Скорость восстановления здоровье и маны увеличилась на 30%, поэтому и охота ускорилась на треть. Благодаря повышению защиты от холода, пропала самая большая проблема на севере. Сопротивляемость волшебству и дополнительный запас здоровья достигли максимальных показателей.

Все характеристики повысились.

Это сильно повлияло на выживаемость в бою Альберона и паладинов, которые, умерев один раз, не возрождались вновь.

Виид как мог помогал им. Вместе с Рыцарем Смерти Ван

Хоком.

'Но, что бы рыцарь ни говорил, паладинам все не нравится!' - думал он.

Паладины испытывали к Рыцарю Смери открытую неприязнь.

Им было мучительно принять Ван Хока своим коллегой. Ван Хока, который служил самому Бэрекену. Виид понял, что в этих случаях бесполезно вставать на строну Ван Хока, но все же пытался по своему поменять отношения к рыцарю:

- Рыцари Смерти? Они используются для этого.

Виид со всей силы ударил рыцаря. Даже на взгляд паладинов это было болезненно.. Ван Хоку же все было нипочем, если он умирал, то перемещался в ожерелье, чтобы спустя какое-то время опять явиться вновь.

- Впереди патруль, - доложил вернувшийся из разведки Рыцарь Смерти.

- Мы это решим, - сказал один из паладинов.

Когда на горизонте появлялись монстры, паладины стремительно вступали в бой.. Монстры быстро погибли.

'Сильны, однако,' - покачал Виид головой.

Когда он охотился с солдатами Королевства Розенхайм, то стрелял из лука, использовал меч и порой устраивал ловушки на гоблинов.

Однако совместная атака паладинов была устрашающей. Атака столь сильная, берущая силы у святых духов, что монстры ничего не успевали предпринять. Виид мечом наносил критические удары по недобитым врагам и получал 20% опыта. Благодаря такой стратегии ему удалось получать опыт как при охоте в Лавиасе. А при помощи Альберона охота становилась более безопасной и быстрой.

Прошел примерно месяц.

Уровень Виида стал 202-ым. Паладинов 270.

Теперь, благодаря долгой и тяжелой работе, они сравнялись с вампирами.

Без статуи Ледяного Дракона достичь столь хорошего результата так быстро попросту не получилось. Пару раз паладины могли бы даже умереть.

Виид внимательно посмотрел на ожидающих его паладинов, и немного подумав произнес:

- Пора спасать ваших друзей.

Учитель, инструкторы и 500 учеников собрались в зале.

Они толпились маленькими группками и перешептывались.

Выполнять упражнения и улучшать мастерство владения мечом - обычное и хорошо знакомое им дело. Правда не тогда когда делать все это приходится в виртуальной игре.

- О, так классно. Съел хлеб и сыт.

- А я выпил воды и жажда прошла.

- Ага, а когда скажешь 'Окно характеристик', то появляется окошко!

Ошеломленные и голодные ученики!

Они, так же, как и инструкторы, войдя в игру, съели весь имеющийся хлеб и теперь мучились от голода. Первый и Второй Меч недоуменно переглядывались.

- Как вообще такое может быть, чтобы среди стольких учеников не нашлось ни одного знакомого с компьютерными играми!

- Да уж, глядя на это можно сказать, что это чудо, не так ли?

- .....

Инструкторы получили от каждого ученика, в качестве подношения, немного ячменного хлеба, и теперь могли не переживать о голоде. А ученикам оставалось лишь постоянно бить по пугалу и неважно умирают они от голода или нет.

В этот момент пришли Пэйл и его друзья.

- Купите нам хлеба.

- Пожалуйста.

Учитель и инструкторы закрыли глаза на мольбы учеников.

- Попрошайничать у других не по-мужски. Однако Виид станет моим преемником, и если пришли его друзья и предложили помощь, то как я могу им в этом отказать? - сказал Первый Меч.

Однако для Пэйла и друзей этот поступок приобрел совсем другой смысл.

500 крепких парней с голодным взором одновременно подбежали к ним и попросили купить хлеба! Есть от чего испугаться.

Пэйл с друзьями уже пожалели, что пришли, им пришлось раскошелиться на 50 000 буханок ячменного хлеба. 50 000 буханок хлеба, одна булка стоит 3 медяка. На один серебряный можно купить 33 буханки, на один золотой 3 300 буханок.

Вроде бы не такие уж и большие растраты, но для Сурки, Ириен и Ромуны оказаться в кругу 500 разгоряченных парней стало опытом, который они уже никогда не забудут.

Вот так, методом проб и ошибок инструкторы и ученики тренировались в зале в избиении пугал.

В течение 4 недель!

Практически не спать, а только долбить пугало четыре

недели подряд - ненормальное поведение для обычного человека..

Только Виид решился совершить такой подвиг, а теперь, по его стопам и еще 505 человек.

'Э-хе-хе, надоело!' - всплывало в голове то у одного, то у другого ученика.

Честно говоря, если бы ученики действовали в одиночку, то немногие дошли бы до конца.

Инструкторы, да, могли бы, но среди учеников едва ли нашелся один-два с настолько закаленной волей.

Большинству уже через несколько дней все так надоело. что хотелось только одно - завершить эти нудные упражнения. Однако, инструкторы заявили, что пока все не пройдут этот этап, то никто не посмеет выйти из зала.

Если кто-то один не пройдет, то все остальные 504 человека будут его ждать.

'Вот такое жестокое решение'.

Муки совести - это одно! Но, когда от твоих действий зависит судьба множества людей, никто не мог себе позволить отдыхать.

- Один миллион шестьсот девяносто семь тысяч двести тридцать девять!

- 1 697 240!

- 1 697 241!

Все взгляды в зале скрестились на одном ученике. Учитель, инструкторы и 499 учеников закончили обучение и теперь ждали последнего.

- Ловкость повысилась на 1.

Наконец-то, последний ученик завершил подготовку.

- Моя подготовка завершена, Учитель, - поклонившись, произнес он.

- Ты хорошо потрудился, - радостно улыбаясь, сказал учитель.

- Преодолел трудности, - добавил один из инструкторов.

Инструкторы и ученики, как бы много их не было, сплотились вместе, пока ждали последнего ученика.

Инструктор - НИП радостно подошел к нему и протянул меч:

- Этот меч - награда тем, кто смог пройти базовую тренировочную программу. Возьми, он твой.

- Я знаю, спасибо.

Ученик по имени 459-ый Меч принял от Инструктора клинок.

Все ники учеников раздавались следуя очень простому

правилу: по порядку, в каком они зашли в Тренировочный зал! Начиная от ника Первого Меча и далее по очереди.

Инструктор зала радостно улыбнулся.

- Есть ли у тебя вопросы? Для справки, ты 522 ученик, прошедший здесь базовую тренировочную программу....

- Нет. Не нужно объяснений. Пойдемте!

Инструктор уже 504 раза подходил к тренирующимся и заученно повторял одни и те же слова. Эти фразы намертво запомнили все в зале. Кроме того 504 человека ожидали его все это время, и 459й хотел поскорее закончить с формальностями.

Однако Инструктор зала на этот раз, произнес другое.

- Вы все прошли подготовку в этом зале, благодаря вам я внес большой вклад в развитие королевства Розенхейм и теперь смогу снова стать рыцарем.

- Как скажете, это не мое дело. Еще раз, спасибо за труд, - сказал на прощание ученик.

Все МЕЧИ вышли из зала.

Они были новичками в игре, но все же за время тренировки успели кое-что узнать.

- Теперь надо выбрать профессию. Пойдем в Гильдию Воинов, - объявил Первый Меч.

- Учитель, мы теперь все станем воинами?

- О! Правда?

- Даже не вериться, что мы станем войнами. Мы так рады. Учитель.

Первый Меч и остальные 504 игрока, уверенно шагали по главной улице города.

Толпа людей, в одинаковой одежде, вызывала огромный интерес у обычных игроков:

- Кто эти люди?

- Будет какое-то представление?

- Посмотри на это. У них даже мечи одинаковые.

- О! Это те из тренировочного зала!

- Они?

- Ну, помнишь, те странные люди...

МЕЧИ стали известными в королевстве, за время тренировки, в зале побывали практически все игроки Розенхайма, поэтому привыкшие ученики не обращали внимания на взгляды зевак. Все их мысли крутились вокруг того, что они наконец начали играть и скоро получат профессию, с таким радостным настроением они зашли в Гильдию Воинов.

Немного погодя они стали с улыбками выходить оттуда.

- Ловить лис?

- 300 лис, говорите...

- Всего-то поймать лис, собрать шкуры и выбор профессии завершится.

- Чтобы стать официальным учеником в додзе, приходилось ежедневно, в течение двух лет, мыть полы. А тут, всего-то? Это же так легко.

- Ха-ха-ха. Всего лишь лисы!

Ученики громко смеялись.

Первый Меч и другие смеялись еще громче.

- Бу-га-га! Они нас недооценивают.

- Учитель, вам не надо в этом участвовать. Мы сами со всем управимся и соберем шкуры, - сказал один из инструкторов.

- Нет, Пятый Меч. Ведь здесь за охоту дают очки опыта, надо их копить, чтобы перейти на другой уровень. А потом это наше первое задание, не могу же я остаться в стороне.

- Ну, если так. Пойдемте ловить лис.

- Хо-хо-хо! Не думал, что мне придется вытащить меч для охоты на лис.

- Лисы должны гордиться.

Люди, слышавшие разговоры инструкторов и учеников, немели от их наглости. Эти незнакомцы будто пришли из другого мира.

- Да они хотя бы знают, какие лисы сильные!

- Похоже, что это новички, только что получившие задание на профессию...

- Да они даже енота не поймают!

Особенно негодовали игроки с низкими уровнями. Глядя на МЕЧЕЙ они видели самих себя в начале пути, когда также думали что легко переловят лис. Однако реальность показала, что это не такое уж и простое дело.

- Вот умрут по-разочку и поймут что почем.

- Ага, редко кто проходит вступительное задание в Гильдии Воинов с первого раза. Слишком уж сложное задание для начинающих, собрать шкуры лис.

- У стен крепости будет груда трупов. - сказал один из игроков, глядя на толпу.

В это время, за этой шумихой издалека наблюдали Пэйл, Сурка и другие.

- Несчастные... - прошептала Ромуна.

- Да, уж.

- Лисы...

- ....

Пэйл и девушки хорошо знали Виида, были знакомы с МЕЧАМИ, поэтому хорошо представляли, что произойдет. Да, будут горы трупов. С этим они были согласны с другими

игроками. Но это будут трупы не МЕЧЕЙ...

- Ого! Они выходят из крепости.

- Пойдемте следом и поглядим.

Первый Меч и ученики вышли из восточных ворот.

За стенами бегали лисы, кролики, еноты, ежи и другие животные. Также, было много игроков-новичков.

Тут, они увидели, как промелькнула одна лиса.

- Вауууу!!

- Мы идем!

Первый Меч и остальные толпой побежали за ней!

Лиса вздымала шерсть, поднимала хвост, скребла когтями. Но, на её беду, противниками были МЕЧИ. Да, новоявленные игроки в первый раз дрались с лисой, но они бились на настоящих мечах со спортсменами из других стран! Они двигались словно вода и избегали атак лисы, а затем легко проткнули мечами незащищенное брюхо животного.

- Вы провели критический удар!

Лиса исчезла в серой вспышке.

- Хе, и что это было? Так просто?

МЕЧИ и наблюдавшие зрители, были недовольны.

- Они поймали лису? - спросил один зевака у другого.

- Да. Наверное, это была раненая лиса. Поэтому она попалась на меч.

- Да, нет. Она не выглядела ослабленной. Вроде нормальная.

- Не может такого быть! Ты просто не заметил.

- Ну..., вполне возможно.

Но то же самое случилось и с другими лисами.

Монстры пытались драться, но ученики уверенно размахивали мечами и легко избегали любых атак. Выбрав профессию воина их сила атаки увеличилась на 50%.

МЕЧИ яростно расправлялись с лисами.

И не только с ними, но и с белками, зайцами, енотами и другими, не жалели никого. Под конец дня они добрались и до волков.

Вжиик!

Волк хотел жить, скалил острые клыки, но это его не спасло.

На землях у крепости Серабург МЕЧИ уничтожали монстров.

Зрителям только оставалось, разинув рты и уронив челюсти наблюдать эту расправу.

- Я не могу в это поверить!

- Как так может быть...

Только Пэйл с друзьями кивали головой и улыбались.

- Действительно...

- Так и вышло.

- Однако, страшно.

- Что именно Ириен?

- Что таких, как Виид стало на 500 больше.

- .....

Для волков, зайцев и других монстров наступили тяжелые времена.

Клинки, с которыми ученики ежедневно упражнялись, легко усмиряли монстров. Они восторженно размахивали мечами и продолжали охоту. Иногда появлялись и вожаки волчьих стай.

Уууууу!

Завыл волк с серебряной шкурой.

Его серебряная шерсть ходила волнами под порывами ветра.

Грациозные ноги, крепкие ляжки.

Пятый Меч и Второй Меч оценили его.

- Если его поймать, то начислят много опыта.

- Учитель, если мы его поймаем, то можем получить хорошие предметы.

- Правда?

- Да!

Первый меч спокойно подошел к волку.

Тадамц!

Серебряный волк побежден!

Учитель и ученики устроили у стен крепости Серабург пляску смерти.

Вот результаты упражнений с мечом! Очки опыта! Предметы!

Ученики в течение нескольких лет думали только о мечах, вложили в дело всю свою душу. Теперь их труды были вознаграждены. Здесь человек, владеющий клинком, имел много возможностей. Поймаешь монстра, получишь очки опыта, поднимешь уровень и станешь сильнее.

Им нравилось становиться сильнее и одевать новые вещи.

- Ты выглядишь круто! - раздавались то и дело восклицания после примерки вещей.

Они не переносили слабость!

Не для этого так усердно работали над собой.

После стольких недель голода, ученики стали получали деньги за волков и зайцев. Они как будто оказались в сказке и теперь просто не могли остановиться!

- Ха-ха-ха!

- Всех убъем!

Зрители, наблюдавшие за охотой из интереса, видя такое жестокое избиение монстров, чувствовали как по телу бегут

мурашки.

* * *

Благодаря повышению уровню и совместной работе с паладинами и Альбероном, группы из 4-5 вампиров, охраняющих статуи, перестали быть проблемой.

Отряд потихоньку нападал на них днем, пока у вампиров понижались силы.

Так они спасли 30 паладинов и теперь Виду приходилось больше готовить.

С одной стороны это хорошо для повышения характеристик Кулинарии, но с другой начались проблемы с продуктами. Нужны ингредиенты, которых не достать обычной охотой, приходилось дополнительно тратить время на поиск продуктов, готовить и мыть за всеми посуду. Потом чинить доспехи, показывать хорошие места для охоты. Дел значительно прибавилось, поэтому Виид перестал лично охотиться.

Зато мастерство скульптора и другие навыки он значительно прокачал. Поэтому, пусть и не намного, его боевые навыки повысились. Кроме того прогресс в ремесленных навыках в будущем, по переходу на следующий уровень, давал новые скрытые возможности.

Не существовало работы, которую не смог бы выполнить Виид. Теперь лучшим для него было просто находиться рядом с паладинами во время боя. Командуя, чиня и по иному помогая священным воинам.

'Слава богу. Что нет ограничения по времени...' - думал Виид.

По заданию, нужно добыть корону Фарго и освободить заколдованных паладинов. Сроков выполнения задания не было. Но если бы задание получили другие игроки, то у них не было бы времени на охоту.

Из-за продуктов.

Они не смогли бы прокормить такое количество паладинов, поэтому им пришлось бы выйти на бой как можно раньше, пока не закончилась еда.

С Виидом же сложилась совсем иная ситуация, он прихватил с собой запасы приправ и имел прокачанный навык готовки, поэтому мог хорошенько подготовиться.

Когда его навык готовки перешел на средний уровень, то

теперь все, что он находил в лесу и горах, становилось едой. Трава, собираемая им по пути, становилась хорошим ингредиентом для супа, мясо животных для рагу и т.д..

Еще Виид использовал лекарственные травы, чтобы поддержать силы.

Прекрасное применение смекалки в использовании навыков!

Навыки, которым он учился то тут, то там теперь стали его оружием.

Паладинов становилось все больше, и пещера теперь была заполнена до отказа.

Чем дальше, тем больше пользы приносила статуя Ледяного Дракона.

Из-за увеличения численности отряда, у Виида стали увеличиваться другие характеристики. Виид старался командовать паладинами и продумывать все так, чтобы они убивали как можно больше монстров.

- Лидерство увеличилось на 3

- Харизма увеличилась на 2

Виид радовался, что наконец и эти характеристики увеличиваются. Правда уровни не повышались, но зато опыт шел стабильно, и это было хорошо, ведь данные характеристики не увеличишь самостоятельно, даже если захочешь.

Виид смотрел на это, как на инвестирование.

Навыки готовки тоже стремительно росли.

Чтобы бережнее расходовать продукты, он использовал для приготовления все, что находил в лесу. Порой, есть это было не просто. Но путем экспериментирования Виид придумывал новые блюда и получал больше опыта. Для новых рецептов даже использовалась кора деревьев и простая трава. И все равно, вкус оставался такой, что хотелось съесть и умереть, несмотря на все кулинарные таланты Виида.

'Но результаты тем не менее были'

И тут, после одного из привалов, произошло нечто невероятное.

Секрет навыка кулинарии!

Виид нашел один из них.

Когда знаешь об этом, то кажется что все просто, и даже вряд ли можно назвать секретом, но все же эффект был полной неожиданностью.

Для улучшения отношений с паладинами, Виид как всегда молился, перед статуэткой Богини Фреи. И тут....

- Появились характеристики Веры.

Ваша преданность Богу и его прославление вознаграждено особыми навыками.

У Виида появилась характеристика, которая обычно была только у паладинов или священников - Вера.

Говорят, Вера - это магическая священная сила. Но, для Виида, который не мог использовать священную магию это попросту бесполезная характеристика.

- Окно характеристик

Имя персонажа: Виид, Тип: нейтральный

Уровень: 205, Профессия: Легендарный Лунный Скульптор!

Титул: Нет, Слава: 3845

Жизни : 7760, Мана: 6471

Сила: 465 + 118, Ловкость: 405 + 38

Живучесть: 134 + 53, Мудрость: 136 + 38

Интеллект: 154 + 48, Боевой дух: 323 + 38

Стойкость: 162 + 38, Выносливость: 379 + 38

Искусство: 714 + 118, Харизма: 133 + 38

Лидерство: 368 + 38, Удача: 91 + 38

Вера: 1 + 388, Сила Атаки: 1069

Защита: 133,

Сопротивляемость магии - Огня: 10% Воды: 10% Земли: 20% Черной магии: 65%

Характеристики Виида были чертовски запутанными.

И хотя временами, как сейчас, он не охотился, но даже в это время стремился повышать характеристики посредством Скульптуры, Кулинарии и других навыков. Именно поэтому значение характеристик было выше и разнообразней, чем у других игроков схожего уровня.

Особенно это заметно, если взглянуть на значение выносливости или боевого духа. Больше 300 баллов, а ведь это характеристики которые без тяжелого труда повысить просто невозможно.

Помимо труда, вклад в значение характеристик сделали навыки перешедшие на средний уровень и разнообразные надетые вещи. Именно благодаря им - сила, ловкость и здоровье получили дополнительные баллы.

И хотя по уровню Виид значительно уступал паладинам, но по значению характеристик был равен или даже сильнее воинов. Конечно в большинстве это стало возможно именно благодаря надетым вещам.

Ко всему этому теперь еще появилась характеристика Веры.

С ее появлением, Виид очень надеялся, что рано или поздно появятся дополнительные эффекты.

'На первый взгляд, кажется, что это бесполезная характеристика. Но, если смотреть в перспективе, то когда-нибудь придет время и она мне пригодится,' - думал он.

И первые отголоски этого уже стали видны. С появлением характеристики веры, отношение паладинов и священников к Виду изменилось. Все приказы, исполнялись тут же, порой даже с особым почтением.

- Господин Скульптор, вначале получая ваши приказы, я сомневался, но теперь я верю и буду старательно исполнять любые приказания. Ведь вы тот, которого нам прислали из Ордена спасти наших друзей!

- Просим вас, направляйте нас своей твердой верой.

Такое отношение стало возможным, только потому, что у Виида характеристика веры была значительно выше, чем у паладинов.

Паладины - НИПы, в зависимости от уровня, получали по 6 характеристик.

Поскольку их профессия была связана с мастерством меча, то сила, ловкость и здоровье получали больше всего внимания, еще они могли дополнительно использовать магию, поэтому на втором месте стояли мудрость и интеллект. И в такой ситуации еще приходилось повышать веру, поэтому зачастую их характеристика веры имела значение между 200 и 300.

Но характеристика веры Виида приближалась к 400-ам, поэтому паладины его уважали.

И не только паладины, священники также стали более внимательными.

Так проходили дни.

Может кому-то и кажется странным, что человек посветил все свое время на возню с НИПами, но только не Виду. Он ходил на охоту, чинил доспехи, готовил еду - день за днем, без минуты отдыха.

Чертовски тяжкий труд.

Проходили дни, городок у подножия черного замка стал вотчиной Виида и паладинов. И наконец, настал момент, когда они уничтожили всех вампиров в городе, и осталось освободить последних паладинов.

- Священный свет, уничтожь темные силы искажающие и удерживающие сих чад.

С неба спустился свет и накрыл каменные статуи.

- Вы пришли по приказу Понтифика, чтобы освободить нас?

- обратился один из паладинов к Виииду.

- Да, и чтобы вернуть корону Фарго. Нам придется уничтожить вампиров, ради спасения мира.

- Понятно. Мы с честью последуем за вами и будем исполнять ваши приказы, командир.

Паладины сразу стали слушаться Виида, из-за его возросших характеристик лидерства и веры.

Они стали доминировать в городе, да и отряд значительно возрос за прошедшее время.

159 паладинов и 38 священников.

Вместе с Виидом и Альбероном их стало целых 199 человек.

Виид обрел силу с которой можно штурмовать замок нежити.

Стройным маршем они отправились к черному замку.

Карканье ворон и тихое завывание ветра встретило их перед воротами твердыни. Паладины чувствовали себя неуютно.

- Всего 5 этажей.

Виид осмотрел черный замок.

Все окна кое-как заколочены, в щелях между досками были видны черные шторы.

- Хорошо. Давайте попробуем.

Виид и паладины со священниками осторожно направились в сторону замка.

Курырын! - со скрипом распахнулись огромные двери.

- .....

Виид медленно сделал первый шаг и обернувшись прокричал:

- Вперед воины! Давайте уничтожим вампиров, и во имя Богини Фреи, освободим провинцию Морта!

- Урррaa! - с радостным криком, священные воины устремились внутрь замка.

Двери за последним паладином сами собой закрылись, и любому проходящему наблюдателю со стороны показалось бы, что ничего не произошло.

Глава 10. Битва в Черном замке.

- Ожившие статуи?

- Паладины!

- Они сняли заклятье и освободились из каменных оков?!

Ворвавшись в замок, отряд тут же столкнулся с 50 вампирами. В глазах монстров бились кровяные жилки, когтистые руки угрожающе вытянулись вперед, а плащи грозно развевались - со всех сторон они быстро приближались к паладинам.

Часть монстров превратилась в летучих мышей и устремилась к отряду по воздуху. И хотя тела вампиров-мышей стали значительно меньше, сила атаки осталась прежней!

- Божественный свет, прогони темноту! Святая ночь! - Альберон и священники одновременно применили божественную магию.

Бух!

- Так светло! - закричали в панике вампиры.

Те кто стоял на земле, пытаясь спастись от света, закрыли глаза. Летающие мыши-кровососы плевались кровью и камнем падали вниз.

В повседневной жизни священники обычно применяли магию для усиления и лечения игроков. Но когда дело касалось нежити, все лечащие заклинания превращались в боевые.

После применения заклинания света, на дезориентированных вампиров с яростным криками налетели паладины. Тут и там лилась вампирская кровь.

Отряд Виида полностью доминировал. У паладинов было численное преимущество и 50 вампиров просто ничего не могли сделать. Даже когда одному из вампиров удавалось поранить или околдовать паладина, то в бой тут же вступали священники. Они применяли заклятья лечения и развеивали темные заклинания.

Виид наравне со всеми бился в первых рядах.

- Танец мечей!

Одна из 4х способностей секретной техники Императорских бесформенных мечей.

Окружающим казалось, что он начал плясать витиеватый танец с клинком, но на самом деле Виид двигался как обычно, искал слабые места противника и атаковал, а танцующие изображения были проявлением способности. Монстры думали что атакуют Виида, а на самом деле они или атаковали друг друга или били по пустому месту, подставляя незащищенные

бока под клинок.

Ваш уровень повысился.

Виид убил вампира и сразу поднял уровень. Когда он прекратил охоту, до получения уровня оставалось набрать 56% опыта, но Виид не сидел на месте, а занимался готовкой, починкой и другой деятельностью, поэтому 30% опыта набрались пассивно за все эти работы.

'Эх... столько опыта, так жаль.'

Сейчас, вспоминая, что ему пришлось бросить охоту ради поддержки паладинов, Виид чувствовал обиду. Когда паладинов набралось больше 50 и они без проблем могли справиться с вампирами в городе, Виид занялся только организационными мероприятиями: готовил, ремонтировал, показывал хорошие места для охоты и т.д., в общем делал все чтобы НИПы побыстрее набрались опыта и смогли на равных биться с вампирами.

А ведь Виид нуждался в охоте не меньше паладинов, как минимум из-за вещей которые падали с монстров:

Клык вампира: прочность 50/50.

Зуб, с помощью которого можно проткнуть противника и выпить его кровь.

Используется в качестве ингредиента в алхимии или в создании оружия.

Требования: 300 уровень.

Эффекты: Если клыки использовать при создании оружия, то с помощью получившегося клинка можно пить жизнь противника.

Манто вампира: прочность 80/80.

Одежда темных аристократов благодаря которой они могут превращаться в животных и летать по небу.

Требования: 250 уровень.

Эффекты: Возможность превращаться в летучую мышь. Летая, вы можете продолжать драться, но в этом состоянии защита доспехов не действует.

Вера +50. Обаяние на женских персонажей +25. Все остальные характеристики -25.

А еще из каждого вампира выпадало по 3 золотых и 25

серебряных монет.

Можно сказать, что вампиры богатеи среди монстров.

Виид забрал выпавшие предметы и огляделся вокруг. Бой был закончен и паладины ожидали дальнейших приказаний. Воины имели намного больший уровень чем Виид, поэтому со своими противниками справились намного быстрее.

- Значит так, осматриваем и зачищаем первый этаж здания. Альберон, на тебе освобождение каменных статуй, - раздал указания Виид.

На первом этаже, тут и там стояло около 50 статуй заколдованных паладинов. Пока Альберон занимался освобождением, Виид с паладинами осматривал помещения.

- Умрииите! - крича выпрыгнуло несколько вампиров.

Это было их ошибкой. Слаженно действуя, отряд паладинов отразил атаку монстров и резко перешел в контратаку. Несколько взмахов хорошо вооруженных и подготовленных паладинов и монстров попросту не стало.

Так они проверили все комнаты первого этажа, и хотя притаившихся вампиров больше нигде не было, все же отряд кое-что обнаружил.

Статуи.

В каждой комнате первого этажа, стояло огромное количество статуй мирных жителей, тех кто раньше жил в городе и замке.

- Альберон, их тоже нужно освободить.

- Хорошо.

Как только священная магия освободила бедолаг, большинство обессилено повалились на пол. Среди тех у кого хватило сил встать, был старик с длинной бородой. Он яро несколько раз поклонился Вииду и произнес:

- Слава богам, освободитель!

- Освободитель? - непонимающе произнес Виид.

- Да. Мы жители провинции Морта. До прихода темных сил нам передали предсказание: Если мы не сможем двигаться и не будем понимать живы или мертвы, то стоит только надеяться и ждать. Ждать и терпеть, пока не явится освободитель....

- ....

- Долго время мы ждали этого дня. Тут в черном замке, обращенные в статую, находятся все жители провинции Морта. Это наши семьи и друзья. Освободитель, мы несчастные, бедные жители. Нам нужна помощь. Помоги освободить всех и мы отдадим все, что сможем.

Дзинк...

Вы получили задание: Заклятые в провинции Морта.

У вампиров темного клана есть зловещее хобби. Властвуя на захваченных землях, они превратили ни в чем не повинных жителей в каменные статуи. Все это время мирные жители провели в мучениях. Спасите их.

Сложность: В.

Награда: Радужная ткань мастера.

Ограничения: Требуется умение развеивания заклинаний с помощью божественных сил 2го уровня.

Виид не раздумывал ни минуты.

В замке он находился в окружении множества священников. Практически любой из них мог развеять заклинание окаменения. К тому же, по заданию, он с Альбероном пришел сюда за короной Фарго, и задание старика, было частью уже осуществляющегося задания.

Сложность В?

Таже сложность, что и у выполняемого задания. В общем причин отказываться Виид не видел.

- Я выполню вашу просьбу.

Вы приняли задание.

Виид с паладинами поднялся на второй этаж.

Там их встречало 150 высших вампиров! Более того, там еще было около сотни младших. В общей сложности отряд встретила сила из 250 вампиров!

Поскольку группа Виида пополнилась паладинами освобожденными на первом этаже здания, то численно отряды сравнялись.

- В атаку!

- Уррра!

- Уничтожим проклятых тварей!

Паладины, под благословением и защитой священников, атаковали вампиров. Святая защита не давала большого преимущества паладинам, так как вампиры задействовали темные заклинания:

- Черный барьер!

- Черные стрелы!

- Исцеляющая длань!

Казалось, заклинания ведут свою собственную, отдельную битву. Там, где черная магия задевала паладинов, в бой вступала

магия священников, освобождая и леча светлых воинов.

Виид не участвовал в битве. В таком крупномасштабном сражении можно легко погибнуть от случайной дальней атаки.

- Альберон, не ленись и чаще применяй заклинания.

- Хорошо, господин Виид.

- Собрались! Те кто сзади поддержите левый фланг! Паладины, со здоровьем пониженным на половину, медленно отступать назад!

Виид взял командование боем в свои руки. Строй за строем паладины врывались в скопление вампиров. Благодаря светлой защите священников, броня воинов не уступала танковой из реальной жизни.

Виид выстроил фронт. Разделил силы на условные два отряда - атакующий и защищающий. Плюсом такой стратегии было то, что священники могли быстро и эффективно лечить своих товарищей. Виид на полную использовал силы священников, стараясь не потерять ни одного паладина.

Когда опасность угрожала защите, атакующий отряд предпринимал неожиданные налеты, оттягивая внимание вражеских сил на себя. Когда выдавалась передышка, под прикрытием защищающего отряда, священники засыпали вампиров светлыми заклинаниями.

Очень хорошая стратегия, позволяющая организовать из паладинов и священников сильный боевой отряд.

- Атака!

- Командир приказал атаковать! - разнеслось приказание от одного паладина к другому.

Бой был нелегким, но паладины победили не потеряв ни одного воина.

Все благодаря затраченному на подготовку времени. Уровень паладинов был намного больше чем у вампиров. Да и грамотная поддержка священников не оставляла никаких шансов на победу монстров.

На втором этаже Альберон освободил еще 30 паладинов и 40 священников, а также жителей деревни. После столь продолжительного и тяжелого боя Виид приказал отдохнуть.

- Отдых ребята, нужно перекусить.

Виид достал котел и начал готовить.

Обычно паладины с интересом следили за процессом готовки, но сегодня, роняя слезы, все отошли как можно дальше. У Виида же не было выбора, он сидел и лил слезы в кастрюлю.

- Мы обязательно должны это есть?

- Пожалуйста, нееет.....

- Преодолейте это с божьей помощью.

Виид дал каждому тарелку с едой. В этот раз ингредиентами для блюда послужили яйца Джойнк и небесные плоды.

Чтобы успешно завершить задание, Виид старался максимально уменьшить возможные потери паладинов. Плоды увеличивали магическую силу и удачу, что делало заклинания священников более сильными. К тому же увеличенная удача позволяла получать больше предметов после смерти противников. Яйца Джонк на сутки увеличивали запас здоровья и маны.

Все это Виид положил в котел и сварил похлебку. Не забыв добавить побольше чеснока.

С тех пор, как Кулинария достигла средних уровней, он стал замечать что эффекты от ингредиентов проявлялись и в приготовленном блюде.

Чеснок, который Виид с головой накидал в похлебку, должен был понизить атакующие способности вампиров и не позволить монстрам слишком близко подойти к паладинам.

- Аааухх.

- Щиплет глаза.

Приговаривая и рыдая паладины доедали похлебку.

Но это было еще не все, что им предстояло выдержать на привале. Виид, уже вовсю, еле сдерживая слезы, готовил маринованный чеснок, салат из чеснока и чесночные сэндвичи, а послушные паладины, грустно сидели рядом, плакали и помогали чистить новую порцию чеснока.

Но рано или поздно все плохое проходит, закончился и привал.

На 3м этаже крепости отряд поджидало 200 вампиров.

- Глупцы! Силы тьмы, покажите им настоящего врага, помутнение разума!

- Рыцари, идите к нам. Вступайте в наши ряды, давайте вместе управлять этими землями. Обаяние! - начали творить свои заклинания королевы вампиров.

После использования ментальной магии, часть паладинов стала драться между собой.

- Предатель! Прислужник вампиров!

- Да ты сам!

Паладины атаковали друг друга, некоторые даже накинулись на священников, которые всего-то пару часов назад их лечили. Не избежали заклинания и священники. Теперь они лишь стояли и наблюдали за развернувшимся действием.

Черный замок не то место, куда можно просто зайти и выйти.

Под заклинания вампирш попали только те священники и

паладины, что были освобождены уже в замке. Большая часть отряда, благодаря действию статуи Ледяного дракона, смогла сохранить рассудок.

- Предатели! Мерзкие твари! Вы пошли против наших господ-вампиров и должны умереть!

- Да! Мир должен погрузиться во тьму!- кричали попавшие под заклинания паладины.

- Богиня Фрея, направь на путь истинный, верующих в тебя. Очищение! - Альберон и другие священники, вступили в бой за разум товарищей.

Виид трезво оценил обстановку:

'Сначала надо убить вампирш иначе будут проблемы.'

Только вот королевы находились в середине под защитой других вампиров. Напав на них можно было огрести еще больше неприятностей.

- Альберон, оставь пока паладинов, лечите в первую очередь священников.

- Да, я понял.

Альберон направил очистительную магию на священников. Попавшие под заклинание священники стали приходить в себя и помогать лечить паладинов. Правда, королевы не стояли на месте, а творили заклинания и опять брали освобожденных НИПов под свой контроль.

И все это происходило во время боя паладинов с простыми вампирами. Вообще, Виид тренировал отряд, как противостоять превосходящим силам противника. Если кратко, то главное: не поддаваться чарам противника, не разрушать строй и вовремя лечить раненых воинов.

Только вот ситуация выходила из под контроля. Вампиры нападали со всех сторон, паладины в центре дрались друг с другом и что было хуже всего, священники отказывались лечить своих товарищей.

Если бы не чудовищная концентрация запаха чеснока, отряд был бы уже полностью разбит. Но и с ним казалось все вот-вот развалится, нужно было срочно что-то предпринимать.

Виид набрал как можно больше воздуха и выкрикнул:

- Д! А! В! И! Т! Е! В! А! М! П! И! Р! О! В!

Вы применили способность Рев льва.

Боевой дух у всех дружественных отрядов, находящихся поблизости, повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение 5 минут лидерство увеличено на 170%.

Рев льва - умение которое Виид натренировал во время перехода через горы Баркху!

Оглушительный вопль вырвался из его уст и все заклинания вампирш тотчас развеялись.

Уровень лидерства Виида позволил освободить всех очарованных НИПов и эффективно раздавать приказы. Кроме того, вопль оглушил большую часть вампиров и настал идеальный момент для контратаки.

- Умрите!

Паладины начали яростно рубить ослабевших вампиров. Королевы гибли одними из первых, так как хоть их магия и была очень сильной, зато защиты они практически не имели.

После применения Рева, Вииду пришлось быть на стороже. Все вампиры попавшие под действие умения, старались пробиться к нему, поэтому Виид как угорелый бегал и кувыркался между сражающимися паладинами, стараясь сохранить голову на плечах.

Был в этом и плюс, пока Виид носился туда-сюда, паладины расправились с вампирами и зачистили 3й этаж. После чего освободили всех превращенных в статуи воинов.

300 паладинов и 100 священников!

Это был последний отряд отправленный орденом Фреи зачистить замок.

Четвертый этаж!

На нем поджидали последние силы врага, около 300 вампиров.

Но отряд Виида настолько разросся, что они не представляли проблемы. Слаженные действия паладинов и священников положили конец властвования нежити в замке.

Теперь во всем замке остался только один живой вампир.

Лорд вампиров Торидо!

Говорили, что он обладает властью над жизнью и смертью и, что уровень вампира выше 400го. Корона Фарго была у него.

- Умоляю вас. Спасите ее...

К тому же оказалось, что превращенная в статую дочь одного из жителей стоит где-то на 5ом этаже.

Ее звали Фрина.

Красота ее была столь очаровательна, что слухи о девушки распространились далеко за пределы провинции. И именно поэтому она стала главным украшением покоев Лорда вампиров.

'Конечно, было бы просто отлично до финальной битвы завершить хоть одно задание. Но видимо не судьба и все решится в последней битве.'

Виид осмотрел паладинов и священников. С ново освобожденными последователями Фреи, отряд можно было называть армией.

'Хорошо бы сделать из них свою армию...' - замечтался Виид на мгновение.

В принципе с такой силой занять замок и управлять провинцией Морта не так уж и сложно. За время существования игры, на Версальском континенте существовало не так много соединений равных или превосходящих по силе собравшихся паладинов и священников.

На самом деле, когда после общения преданность рыцарей или солдат повышалась до максимума, то их можно было считать своими подчиненными.

Однако, паладины и священники принадлежали к ордену Фреи и поэтому, как бы они ни почитали Виида, после выполнения задания вернутся назад.

В любом случае это была грозная сила. Во многом кстати благодаря Вииду, так как за время сражений подчиненные перенимали черты командующего. Виид не любил бессмысленных жертв и глупых ранений. Битва должна вестись как можно эффективнее.

Именно так и поступали паладины. Если у воинов была уверенность в победе, то они яростно вступали в бой, иначе избегали его. И даже когда одерживали победу, старались обойтись без потерь.

За время подготовки и зачистки города, Виид с отрядом хорошо повысили уровни и выработали стратегию ведения боя. Каждое сражение велось максимально осторожно, вместо широкомасштабных атак, предпринимались короткие с перерывами и чередованием воинов. Пусть бои стали вестись дольше, но зато были безопасными для воинов.

Виид стал самой осторожностью во время руководства отрядом, в то же время, когда приходилось лично вступать в бой, он был смел и отважен, порой до безрассудства. Одно то, что Виид взялся за выполнение задания сложности В, уже много говорило о нем.

Армия воинов поднялась на 5й этаж.

Там в огромном помещении с колоннами, на золотом троне сидел молодой аристократ.

Лорд вампиров!

С длинными, иссиня-черными волосами и ослепительно белой кожей. Красивое, стройное тело, не оставила бы без внимания ни одна женщина. На голове у него была прекрасная

корона со сверкающими драгоценными камнями. В его красоте было что-то пугающее. Бледное лицо и темные одежды еще больше подчеркивали это.

Виид внимательно осмотрел вампира и подумал:

'Наверное, это и есть корона Фарго.'

Он почувствовал, что наступает последняя, самая сложная битва. Скоро все решится.

Лорд Торидо спокойно осмотрел ворвавшуюся армию паладинов и перевел все внимание на прекрасную статую девушку, находящуюся возле трона.

- Ах! Красота! Видели ли вы когда-нибудь столь прекрасную статую... - чарующим голосом произнес он.

- ....

Когда паладины увидели лорда, они застыли на месте.

В сражениях паладины славились страшной и решительной атакой, но, почувствовав силу исходящую от вампира, воины испугались.

В армии очень важен боевой дух и хотя его не подсчитаешь, но, если он падает, то и боеспособность армии тоже резко ухудшается.

- Я видел, - сказал Виид, и чтобы не затеряться среди паладинов, сделал шаг вперед.

- Ты видел еще более прекрасную статую, чем эта? - с сомнением спросил вампир.

- Да.

- Где?! - Лорд произнес это так, что казалось после ответа тут же помчится за статуей.

- На юге королевства Розенхайм, в деревни Бэран.

- Не в дворце и не в ордене. Да я впервые слышу название этой деревни. Как я могу верить, что там стоит статуя прекрасней этой!

- Хочешь верь или не верь, это твое дело. Ту статую сотворил я. Как и другую стоящую в окрестностях Черного замка. Статуя Ледяной Красавицы.

Лорд улыбнулся.

- Твоя професия?

- Скульптор.

- Искусство! Оно делает жизнь богаче. Мне нравится это слово - богатство. Есть досыта и наслаждаться красотой - вот это жизнь! Именно поэтому я не люблю орден Фреи. Все эти глупые убеждения, что богатство нужно взращивать и создавать самому. Нет! Богатство нужно отбирать! Только благодаря жертвам возможна вечная жизнь и красота. Без жертв ничего не бывает. Почему люди этого не знают! Не понимают! Искусство - это то,

что доступно для понимания только вампирам, властителям ночи!

Встав со стула, Торидо постепенно изменяясь перешел к самому главному. Его когти увеличились, клыки выдвинулись. Перед отрядом предстал вампир, готовый к бою.

- Кровь! Хочу вдоволь испить и опьянеть от нее. Это и есть богатство для вампира.

Добро пожаловать в мой замок!

- Паладины, вперед!

Священники тут же наложили защитные заклинания, а паладины заняли круговую оборону.

Лорду это не понравилось. Он взмахнул рукой и тела воинов начали постепенно застывать и превращаться в камень.

Самая страшная способность Лорда - обращение в камень! Около 200 паладинов и 100 священников обратились в камень.

- Альберон!

Когда Виид закричал, Альберон начал применять заклинание очищения.

В этот момент и началась решающая битва.

Торидо словно молния мелькал тут и там, атакуя паладинов. Когти по остроте не уступали лучшим клинкам континента, после каждого удара кровь лилась ручьями. Но священники не дремали, и применяли мощнейшие лечебные заклинания.

'Хорошо. Держимся. Мы можем победить.'

Глаза Виида блестели.

Он сильно переживал, ведь это босс с 400м уровнем. Виид готовился к худшему, что от каждого удара будет умирать по паладину, но священники с трудом, все же успевали спасать паладинов и воины держались.

Бой затягивался. Армия паладинов противостояла одному вампиру, постепенно его выматывая. И эта стратегия принесла свои плоды.

Настал момент, когда мана и здоровье Лорда стали снижаться!

Казалось, вот-вот паладины с легкостью одержат победу.

Но босс в отличии от простых монстров всегда имеет туза в рукаве.

- Вихрь Клинков! - выкрикнул Торидо взмахивая рукой в сторону паладинов.

Порывы сильного ветра порезали и раскидали множество паладинов. Здоровье воинов попавших под действия способности, сразу снизилось до одной трети.

- Исцеляющая длань!

- Заживление!

- Восстановление!

Священники во всю раскидывали заклинания. Но попросту не успевали - то тут, то там вспыхивал серый цвет заклинаний вампира и паладины умирали.

- Вихрь Клинков!

Еще 20 паладинов отправились на вечный отдых.

Лорд же не останавливался ни на мгновение. Острые, длинные когти мелькали и резали одного воина за другим.

- Вихрь Клинков!

- Присветая Фрея!

Еще одна группа паладинов навсегда покинула бой.

Но и у Торида стали заканчиваться силы. Он остановился.

Виид подумал, что настал момент финальной атаки. Но не тут-то было. Внезапно Лорд прыгнул вперед, схватил одного паладина и прокусив его шею, стал пить кровь.

- Фу!

Схваченный паладин резко побледнел.

Торидо практически полностью восстановил свои силы и откинув тело мертвого паладина, отправился вновь атаковать строй потрепанных воинов.

- Защищайтесь, несчастные животные!

Вампир опять применял широкомасштабные заклинания, а когда его здоровье или мана значительно уменьшались, то выхватывал и выпивал еще одного воина.

Паладины старались не дать себя схватить, но уж слишком Торидо был быстрым и у них ничего не получалось. Лорд постепенно, по чуть-чуть изничтожал армию Виида.

' Я так много вложил в них, а он...'

Виид чуть не плакал от отчаяния. Он столько времени провел с паладинами, что можно сказать убивали его друзей. И ничего поделать не получалось.

Ситуация стала еще более мрачной, когда выпитые паладины начали вставать и сражаться на стороне Лорда. Они стали вампирами!

И хотя божественной силы у них больше не было, они все равно оставались хорошими фехтовальщиками.

Силы Торидо увеличились.

- Каааааа! - применил Виид Рев льва.

Но он не действовал на новообращенных слуг-вампиров. Даже не было привычного замешательства.

- Исцеляющая длань!

- Заживление!

Слава богине, священники держались. Без них бой был бы

проигран в первые десять минут. Но даже с ними время работало против последователей Фреи, паладины уставали и скоро начнут сдавать позиции.

- Ахахха! - веселился Торидо.

Однако, у Виида еще оставалось кое-что в запасе.

- Я правда не хотел этого делать, но придется! Священники прекратите лечить паладинов, все заклинания в Лорда с приспешниками!

Ситуация резко поменялась.

Священники оставили паладинов и сосредоточенно поливали Лорда светлыми заклинаниями. Святое лечение для паладинов - выздоровление, а для вампиров - яд!

Положение паладинов резко ухудшилось. Они пытались лечиться доступной им магией, но без поддержки священников потери резко возросли.

- Аааааа!

Но и положение Торидо ухудшилось. Под лавиной светлых заклинаний здоровье быстро уменьшалось.

Вампир стал искать следующую жертву.

Быстро определившись, он схватил одного из паладинов и начал пить кровь.

Виид все это время искал слабое место Торидо. Абсолютно у всех монстров есть 'ахиллесова пята'. Лорд не был исключением. Виид понял, что когда вампир пьет кровь, он полностью беззащитен.

- Техника секущего ножа!

Меч Виида засветился синим неярким светом. Мечи под заклинаниями часто светились красным или черным цветами, однако у Виида цвет был синим. Раньше он был светло серым, но после перехода способности на средний уровень цвет изменился.

- Меч Цезаря! - прокричал Виид в прыжке и обрушил чудовищный удар.

По паладину который находился в руках Лорда!

Вы нанесли критический удар.
Восстановление сил при питье крови, разрушено.
Слабое место вампира - это сердце!

Виид пронзил обреченного паладина и достал сердце Торидо. Меч Агаты увеличил урон по нежити в два раза.

Лорд был серьезно ранен!

Но и Виид оказался в трудном положении. Для использования способности пришлось затратить всю ману и часть здоровья. И теперь один на один, без маны, он стоял рядом с

вампиром.

- Ах ты гад...

Лорд отбросил в сторону убитого паладина и схватил Виида.

- Я убью тебя! Выпью досуха!

Торидо выдвинул клыки и потянулся к шее, собираясь прокусить горло. В это время Виид глядя в лицо вампира широко открыл рот и выдохнул.

- Аааа! Мерзкий запах чеснока! - отшатнувшись и выпустив Виида, прокричал вампир.

- Ну, как тебе мое искусство, ценитель?

- Я убью тебя!

Но Виид уже бежал.

Без маны он не мог применить техники секущего ножа, а критические удары по боссу просто не проходили. Оставалось только спасать свою жизнь.

- Подлечите меня! Паладины в атаку!

Убегающий Виид получил поддержку от Альберона и других священников и его жизни быстро пришли в норму, а вот Лорду пришлось несладко - десятки разозленных паладинов атаковали вампира. В ответ монстр убил нескольких нападающих, но силы были слишком неравны, без восстановления сил и применения заклинаний Торидо стал легкой добычей для противника. Воины накатывали одной волной за другой. Количество пропущенных ударов перевалило за сотню и отчаянно взмахнув в последний раз когтистой рукой, Торидо упал на пол и умер.

В тот же миг все обращенные паладины последовали за Торидо. В отличии от простых вампиров, жизнь в них поддерживалась только благодаря магии, и когда ее не стало они тоже тихонько упокоились.

Среди священников потерь не было, но вот среди паладинов погибло 178 человек.

- Жаль... - тихо произнес Виид, восполняя ману.

Он не убил Лорда своими руками и теперь не мог получить причитающееся огромное количество опыта. Смерть босса гарантированно подняла бы 4-5 уровней. Но теперь оставалось лишь сожалеть.

На месте, где умер вампир, лежала сверкающая корона и ожерелье.

Виид подобрал предметы и сильно удивился тяжести короны.

- Вы получили корону Фарго, драгоценность ордена Фреи.

- Идентификация!

Корона Фарго: Прочность 2000/2000

Это один из трех предметов, которые были у Богини Фреи, когда она спустилась на землю. Символ ее божественной власти... Тем, у кого сильная вера она даёт возможность управлять воинами ордена Фреи. Носитель короны, получит абсолютное признание армии.

Требования: Профессия, связанная с верой. Или же тот, кто получил признание в Ордене Фреи. Лидерство 800. Вера 1200

Эффекты:

Рост боевого духа у солдат.

Воины не сдаются вражеским войскам.

Сила +150. Ловкость +150. Физическая сила +150.

Остальные характеристики +50.

Слава +500.

Сокровище ордена Фреи.

Когда впечатленный Виид смотрел на корону, поступило еще одно сообщение.

- Характеристики искусства повысились на 20

Неудивительно что за простой осмотр короны подняли характеристику искусства. Драгоценные камни на короне ослепительно сверкали, а проработанности деталей Виид мог только позавидовать

- Теперь ожерелье. Идентификация!

Ожерелье темной жизни: Прочность 50/50

Изготовленное по секретным рецептам мастеров древней черной магии. В нем сокрыты тайные силы. Король нежити Бэрекен сотворил ее для своих самых преданных слуг.

Требования: не известно.

Эффекты: не известно.

- Ухх, - Виид глубоко выдохнул.

Эффектов он не узнал, но если не ошибался, то оно позволит управлять Торидо также, как Ван Хоком. Однако, в случае с Рыцарем смерти, пришлось победить его несколько десятков раз, что бы тот начал подчиняться. А тут Лорд...

- Лучше пока спрятать.

Виид убрал ожерелье в сумку.

После смерти Лорда вампиров замок преобразился.

Сквозь закрытые окна стали попадать лучи света. Темные и мрачные стены, пол и потолок посветлели, атмосфера изменилась на более легкую, как будто возвращалась к временам былой славы и роскоши.

- Священный свет, уничтожь темные силы искажающие и удерживающие чадо.

Последняя каменная статуя превратилась в девочку.

Жители деревни с радостью встречали вернувшихся победителей.

- Спасибо, спасибо! Теперь мы сможем зажить свободно.

Вы освободили провинцию Морта от заклятия.

Жители, превращенные в камень получили свободу.

Это было трудное для них время, но они не теряли надежду и теперь, после освобождения, восстановят провинцию Морта и заживут лучше прежнего.

- Ваша слава повысилась на 900.

- Дружеские взаимоотношения с жителями Морта стали 25.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился.

- Ваш уровень повысился.

Задание сложности В завершено.

Подошедшие жители деревни держали в руках несколько небольших свертков.

- Примите наш скромный подарок.

- Вы получили 100 кусков радужной ткани.

- Вы получили 200 кусков шкуры оленя высшего качества.

Радужную ткань искали все мастера шитья, это была ткань 1го класса для изготовления одежды. Как и не менее знаменитую Шкуру оленя.

- Да зачем вы... Я поступил так, как мне велело сердце, - скромно сказал Виид, но все же аккуратно сложил в рюкзак ткань, не оставив и кусочка.

Все дела в провинции Морта были, в принципе, завершены..

Когда Виид направился к выходу из замка, паладины остановили его и произнесли:

- Командир, мы тут подумали. Если мы уйдем отсюда, то у

них не будет сил противостоять монстрам. Поэтому мы решили остаться здесь и защищать жителей от сил зла.

Паладины и священники решили остаться.

Виид и Альберон тепло попрощались с доблестными воинами и вошли в пещеру с телепортом, в которой было на удивление много народу. Толпа священников ордена Фреи поджидала героев.

- Мы получили божественное откровение, о том, что ваша миссия успешно завершилась и поэтому ждали вас. Пожалуйста, поднимайтесь.

- Да.

Виид и Альберон поднялись к воротам телепорта и тотчас же пропали в лучах ослепительного света.

Глава 11. Странное выступление на ТВ.

Хэн зашел на сайт-аукцион и разместил информацию о принадлежащих ему предметах.

- И в этот раз надо получить хорошую прибыль...

Он провел в провинции Морта более 3х месяцев. Для успешного завершения задания уровня 'B', волей не волей пришлось потратить уйму времени и сил.

Теперь у него были:

2 пары манто.

4 пары сапог и перчаток.

Помимо этого, Хэн насобирал множество предметов, выпадавших из убитых паладинами монстров. Хотя он и охотился в течение 3х месяцев в провинции Морта, предметов набралось не так много, как хотелось бы.

Когда он охотился в одиночку, то все предметы после смерти монстров оставлял себе, но с приходом паладинов доля добычи значительно уменьшилась. К тому же за время выполнения задания, он истратил все яйца Джойнк и небесные плоды. Поэтому и хотелось продать вещи подороже.

Он предполагал, что заработает около 5500$.

Получить столько с продажи предметов, было бы неплохо. Ведь на охоту он потратил целых 3 месяца, и единственное что осталось - заработать!

'Мне надо зарабатывать в месяц около 1800$. И через пол года доползти до отметки в 2700$' - размышлял он.

Бабушка, сестренка и Хэн.

Для обеспечения семьи по подсчетам Хэна нужно 1800$ месяц. Тогда можно будет заплатить за страховку, и начать откладывать.

Только вот, сестренка через год пойдет в университет. Плата за два семестра равнялась примерно 9000$, плюс какие-то деньги на учебники, одежду и прочее.

Если учесть все это, то когда сестренка пойдет в университет, в месяц надо будет зарабатывать около 3180$.

Поэтому пока другие живут в свое удовольствие, встречаются с друзьями, Хэну нужно вовсю охотиться и работать над повышением уровней и способностей.

Королевская дорога!

Она уже плотно закрепилась на сайте-аукционе.

Множество игроков, таких как Хэн, хлынули в игру, чтобы заработать побольше денег. Обычно, это самые упорные и

настойчивые игроки. Они образовывают гильдии, набирают силу и распределяют охотничьи угодья. Для того, чтобы конкурировать с ними, Хену надо еще больше стараться.

- Их результаты меня не волнуют. Я делаю все, что в моих силах. Эх, выгодно бы продать предметы.

Виид с уверенностью смотрел в будущее. Алмазный статус на сайте давал много приятных бонусов. Благодаря нему Хэн разместил предметы на самом видном месте аукциона.

- Хорошооо, - протянул Хэн, наблюдая свои предметы на главной странице сайта.

В этот момент Хайана заскочила в комнату.

- Братик, пришло время грызть гранит науки.

- ....

До экзамена оставался всего месяц.

Чтобы его сдать, Хэн готовился каждый день по 2 часа под руководством сестренки.

Дин-дон!

Во время занятий зазвонил телефон.

Хэн быстро поднял трубку, так как могли звонить с аукциона.

- Добрый день. Это телекомпания CTS, - послышался бодрый, уверенный женский голос.

Хэн уже слышал его, когда продавал персонажа из Страны магии.

'С чего бы ей звонить. Неужели они что-то купили?' - затаил надежду парень.

Чуть ранее на совете директоров телекомпании прошел жаркий диспут.

- Доля телевидения на рынке уменьшается! Наш игровой канал занимает всего лишь 7%.

- Может это потому, что мы слишком много рассказывали об играх, которые никому не интересны? Да, за них неплохо платили заказчики, плюс с рекламы перепродало, но вот зрителям не понравилось. Мы слишком много думаем о финансах. Пришло время рассказать о популярных играх и повысить рейтинги.

- Согласен! Нам необходимо провести кардинальные изменения. На других игровых каналах дела не лучше, и самой популярной передачей, как и у нас, является выпуски про игру 'Королевская дорога', не правда ли?

90% корейских геймеров играет в Королевскую дорогу.

Игра, собрала немыслимую аудиторию по всему миру и мало кто, особенно в Корее, критиковал подобный шедевр.

Не только по кабельным каналам, но и по общенародным, в

новостях рассказывают об игре. Практически все телеканалы посвятили ей отдельную передачу.

В последнее время, многие офисные сотрудники вместо отдыха на курортах, остаются дома и режутся в Дорогу. Говорят, что это становится социальной проблемой.

- Все могло бы быть намного лучше. Наша передача про 'Королевскую дорогу' не самая популярная на ТВ.

- И в чем же причина? Мы пригласили вести передачу известных актеров и шоуменов, даже показывали, как они играют.

Начальники всех отделов засмущались.

Актеры получали бешеные гонорары, но передачи с их участием не пользовались популярностью.

- Может пригласить каких-нибудь первых знаменитостей?

- Затратить еще больше денег? Мы уже это проходили, такой метод не работает. Рейтинги продолжают падать.

- Ходят слухи, что актеры стали избегать наши передачи.

Прошло уже много времени, но начальники так и не нашли выход из ситуации.

Работники телекомпании CTS проанализировали популярные передачи на своем канале.

На первых порах передачи с популярными актерами пользовались популярностью. Особенно, если эти актеры давно не снимались, то рейтинг резко взлетал. Благодаря им удалось улучшать показатели. Поэтому до сих пор использовался этот метод.

Совещание перешло к более конкретным обсуждениям, выдвигались предложения как поднять рейтинг.

Актеры играющие в игры - это уже приелось.

Юная актриса, которая поймав кролика, делает несчастное личико и жалеет его.

Другие, даже не позаботившись ознакомиться с правилами, спорят с НИПами, а порой не помнят как называется королевство или город, в котором они находятся.

Звезды, одев мощные доспехи и оружие предоставленное компанией, просто и скучно убивали всевозможных монстров. Кроме того, пользуясь своей славой, звезды брались командовать отрядами сильных игроков, и зачастую незаслуженно приписывали победы отряда себе.

Все это у зрителей вызывало большое возмущение.

Королевская дорога, само название игры, говорит о ее ценности.

Кто угодно может стать королем, люди вступают в игру, чтобы удовлетворить свои амбиции, ставят целью одеть королевскую корону. Игрокам нравится мечтать и отправляться в

приключения. Хотя у всех разные цели, мир игры, становится частью их жизни и они трепетно относятся к нему.

Веселая жизнь, полная приключений и новых испытаний.

Говорят, что после того, как появилась Королевская дорога, уровень самоубийств снизился.

Именно поэтому неумелые попытки актеров играть роли в виртуальной реальности, не интересовали зрителя.

- По-моему мы нашли первопричину и способ выйти из этой ситуации. В первую очередь надо увеличить количество передач про Королевскую дорогу.

Все присутствующие согласились с мнением одного из директоров.

- Это само собой.

- Да, так и поступим.

- Далее - впредь мы больше не привлекаем для участия актеров. На какое-то время, рейтинг снизится, но мы должны сделать этот шаг.

- Правильно!

Представители из бухгалтерии и отдела планирования яро поддерживали такой маневр.

- И последнее. Для поднятия рейтинга нам нужно предпринять особые меры. Мы создадим новую передачу!

- Новую передачу?

- Работать по такой же схеме, как и раньше мы не будем. Все эти краткие сводки новостей из каждого города и королевства уже не так эффективны как когда-то. Да и мы же не новостной канал. Наша цель постараться стать поближе к игрокам.

- Поближе...

- Отберем 8 игроков и покажем их жизнь в игре. Как вы все знаете, в капсуле вся игра записывается на видео и сохраняется.

- Да, это так.

Капсулы, для игры в виртуальной реальности, создавала компания Юникон.

Цена на капсулы была чуть выше 9000$. За такую цену игрок получал множество различных устройств, для комфортной игры. Среди них находилось и записывающей блок. Если не отдавать специальных команд, то он работает в стандартном режиме: все записывает и сохраняет.

- Мы расскажем о них. Покажем их секреты. Это станет ноу-хау в Королевской дороге. Мне кажется, что для игроков самым интересным является информация о других игроках, рассказы о них, не так ли?

- Точно, расскажем о настоящих героях.

Телекомпания CTS Media приступила к отбору игроков. В первую очередь они решили связаться с самыми известными фигурами в Королевской дороге.

Если рассказать о их росте, трудностях на пути к цели, выполняемых заданиях и секретных фишках, то рейтинг должен взлететь. Конечно, игроки не согласятся рассказать о всех секретах, но даже часть из них прикует внимание игроков.

В рыцарских романах сильные воины были выше денежных вопросов, но в двух книгах бестселлерах 'Дух воина' и 'Путь меча' они проявили алчность. Игрокам в Королевской дороге будут интересны секреты топовых игроков.

Телекомпания договорилась с лидерами каждой сильной гильдии и организации. С людьми обладающих большим влиянием и властью в королевстве или городах.

Еще одного игрока выбрали это был кузнец, Тор.

Об этом участнике уже несколько раз упоминали на ТВ. Доспехи, выходившие из под его молота обладали улучшенной защитой. Он стал представителем всех ремесленников.

Осталось выбрать еще одного...

- Вы господин Ли Хэн?

- Да.

- Добрый день. Рада слышать вас. Я секретарь генерального директора канала CTS Media, Юн На-Хи.

- Добрый день.

- Хочу еще раз поблагодарить вас, за прошлую сделку. На нашем канале CTS Media, благодаря вашему герою многие игроки вспомнили 'Страну Магии'. Мы показали карту всех районов, охоту на монстров и даже битву с боссами. Вы смотрели?

CTS Media. Год тому назад Хэн заработал 3 миллиона 90 тысяч долларов, именно за такую сумму купили его старенький аккаунт. Благодаря им он смог расплатиться с долгами и начать новую жизнь.

- Может и сейчас..

Он же как раз разместил объявление о продаже на сайте-аукционе! Однако, когда прозвучали первые слова, то Хэн невероятно удивился.

'Они что, просто позвонили, чтобы поздороваться?'

Ли Хэн прямо ответил:

- Нет, не смотрел.

- Не...смотрели?

-Я был занят.

Ли Хэн не обманывал.

В тот момент, он, как раз, был очень занят. Усиленно строил

планы и готовился к участию в Королевской дороге, поэтому посмотреть передачу попросту не было времени.

- Ааа.., ясно.

Юн На-Хи некоторое время замолчала. А потом поведала о цели звонка.

- На самом деле, мы на канале планируем выпустить новый цикл передач, и хотим пригласить на неё вас, господин Ли. Но, сначала, я хотела у вас кое-что спросить. Господин Ли Хэн, вы играете в Королевскую дорогу?

На CTS Media подготовились к разным вариантам.

Один из них - отбор известных людей, которые играют в Королевскую дорогу. Известных, не в реальной жизни, а в игре. Приглашать людей чьи имена на слуху. Людей, представляющих какие-либо силы.

Тех у кого высший рейтинг.

Если показывать передачи о них, то можно постоянно держать в напряжении зрителей. А одного человека, решили выбрать из игроков, чьи рейтинг и имя еще не так широко распространены в игре, но он мог бы заинтересовать публику.

Герой, который бы своими поступками вызывал дрожь.

Они примерно представили кто им нужен, но они не могли искусственно создать такой персонаж из ниоткуда. Пришлось серьезно задуматься, где же взять такого человека. Отдел планирования погрузился в размышления.

Когда они просматривали прошлые передачи, то наткнулись на программу о 'Стране Магии'.

Виид.

Персонаж, который поднялся на самую вершину в одной игре.

Загадочный персонаж, ставший легендой

Персонаж, которому нравилось драться с монстрами, персонаж, способный одолеть любого врага.

Все, кто играл в Страну Магии знали Виида.

А что, если сейчас он тоже играет в Королевскую Дорогу? Как будет развиваться его персонаж, ведь он уже стал героем в одной игре, что будет в другой?.

Возможно, что он заинтересует зрителей.

Отдел планирования сдался.

- Нам нужен подобный человек!

Прошел год с тех пор.

Они предполагали, что как и 'рыба не может жить без воды', так и Виид, наверняка, уже играет в Королевскую дорогу.

- А можно поинтересоваться, какой у вас уровень?

Юн На-Хи осторожно спросила Виида. Было не очень этично

спрашивать у малознакомых людей их уровень в игре.

- 219-ый.

- 219-ый? О, вы молодец.

Однако, в голосе Юн На-Хи слышалось разочарование.

Человек, который стал героем в Стране Магии, добрался там до самых высот. Прошел год, а он все еще на 219-ом уровне, это было ниже её ожиданий. Да, это не низкий уровень, но игроков с похожими уровнями много.

Но, разве ж она знала, что Ли Хэн вложил в подготовку к игре целый год. А на самом деле, приступил к игре недавно.

Юн На-Хи объяснила Ли Хэну, что от него требуется.

- Мы подготовили новую передачу, нам понадобится ваша помощь господин Ли.

- Получается, вы предлагаете мне сниматься на ТВ?

Юн На-Хи любезно ответила на вопрос:

- Нет. Если вы отправите нам видеозапись о том, как вы играли до этого времени, то на основе этого мы сделаем передачу. Конечно, мы заплатим за это.

- Получается, если я передам вам видеозапись о том, как играл, то вы мне за это заплатите?

- Да, можете отправить любой короткий обзорный ролик. Как вы выполняли квест. Как, где и на сколько подняли уровень. И если можно о своих секретах и хитростях. Но не стоит открывать все секреты, мы никого не принуждаем.

- А сколько вы заплатите?

- За каждую передачу по 500$. Передача будет выходить 2 раза в неделю. Пока мы предполагаем сотрудничество в течение 20 серий, но в зависимости от рейтинга контракт можно и пересмотреть.

Совсем неплохо. Деньги сами, неожиданно, шли в руки к Хэну и он согласился.

В этот же день заключил официальный контракт с CTS Media, через адвоката пришедшего к нему домой. Ли Хэн внимательно прочитал контракт, но не нашел ничего подозрительного.

Даже если рейтинг передачи будет низкий и ее отменят, а также если его персонаж будет не популярен и его сменят, то он все равно получит деньги за все 20 передач.

Ли Хэн поставил печать (В Корее ставят печать, у всех есть своя личная печать). Теперь, этой ночью, ему предстояло серьезно подумать.

- Что же им отправить!

Он заключил контракт и теперь надо отправить материалы.

Но с чего начать?. С первого же предложения он застыл в нерешительности. Да, теперь он понимал чувства писателей.

- Сильно заморачиваться не стоит. Я же не режиссер, в конце концов, а простой игрок, поэтому так и буду поступать, как игрок. Покажу всю правду.

Решив так, Хэн быстро подготовил материалы.

Отдел подготовки новой передачи из CTS Media, получив материалы Хэна за неделю игры, был попросту потрясен. Они уже просмотрели материалы от других игроков. Некоторые очень тщательно подготовленные, с подробными описаниями. Но, все равно, чувствовалось, что это писали не профессиональные сценаристы, а игроки. Тут и там мелькали пустые разговоры с друзьями, которые использовать в программе было не возможно. Материала для выхода передачи хватало, даже с учетом того, что многое пришлось просто обрезать. Однако, этот сценарий был другим.

Даже если захочешь, то еще более кратко не напишешь:

- День первый.

Королевство Розенхайм, крепость Серабург. Начало.

Пошел в тренировочный центр и целый день бил чучело.

- День второй.

Целый день бил чучело.

- День третий.

Целый день бил чучело.

- День четвертый.

Целый день бил чучело

- .....

В течение недели не произошло ничего, кроме этого.

- Что это? Он что, насмехается над нами? - Режиссер Хан Ён-Чоль был в ярости.

Помощники спрятались от страха. Когда режиссер злился, то швырял все, что попадалось под руку. Сколько камер он уже так разбил.

Хан Ён-Чоль зло выдохнул и сказал:

- Ну пусть издевается. Его сценарий 'дерьмо', но у нас же есть видеозапись. Сценаристы соберитесь и посмотрите материал, потом на основе этого мы отберем части для передачи.

Специалисты смотрели видео материалы и переписывали сценарии. В самом конце, подошла очередь и материалов Хэна.

Все замерли, открыв рот...

'8 героев'

На канале CTS Media началась новая передача.

В ней рассказывали об игроках ставшими лидерами в игре 'Королевская дорога'.

Уникальные интервью, рассказы о препятствиях встреченных на пути к вершине славы и трудных принятых решениях. Благодаря всему этому первая передача прошла успешно, рейтинги быстро росли.

Успехом стали не актеры, а рассказы о сильнейших игроках! Они заинтересовали людей больше, чем что-либо еще.

7 игроков, с первых моментов игры, вместе с друзьями создавали гильдии, или выполняли задания. И только один игрок избивал чучело.

После первой передачи в интернете пошли дебаты:

- Кто это?

- Они что издеваются над зрителями? Как так можно.

- Небось они еще и зарплату получают... ая-яй-яй!

Страницы с комментариями на сайте телекомпании готовы были взорваться.

Так прошла 1ая передача, 2ая, 3яя.

В интернете обсуждали особенности и хитрости каждого игрока.

В передачах рассказывали сразу о событиях недели, однако один игрок все так же, по прежнему каждый раз бил чучело. Зрителей стал привлекать этот загадочный персонаж. Им стало интересно, кто он и почему так играет. Они надеялись, что дальше произойдет что-то интересное.

Однако, после 4ой программы на ТВ больше ничего не стали показывать об этом игроке. Они сняли его с передачи, поскольку всегда было одно и то же.

Конец 11 главы и 3 книги.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ.

Книга 4

Хэну удалось свершить невозможное, но расслабляться не время, силы зла уже копят свои силы на окраине версальского континента. Новое задание, новые испытания, новые победы и поражения и что же станет с Хэном - все это вы узнаете из новой книги про Л. Лунного Скульптора. Авторы перевода: Ya Listok и Одинов Дмитрий

Продолжение перевода серии, "Скульптор лунного света", популярного корейского писателя Nam Heesung. Серия пишется с 2007 года и, на сентябрь 2012 года, насчитывает 37 томов. Перевод ведется на некоммерческой основе, с участием человека знающего корейский язык, ник ya listok. Именно благодаря ему, вы можете читать быстрые, качественные и точные переводы серии ЛС. Но если бы не поддержка определенных людей, перевод книги возможно даже не состоялся. Не могу не отметить их тут.

Особая благодарность, за вклад в развитие проекта, объявляется: MasterDemi, Моисею, Павлу Грищенко, Дмитрию Литвинцеву, Тимуру Якупову, Сергею Толокину, Екатерине Красичковой, Павлу Простатинову, Виктору Дремову, Aryumkin'у и Margo.

Глава 1. Земли Отчаяния.

- Тот парень какой-то странный. Зачем он так скачет?

- Может, сумасшедший? На вид похож.

- Ой, пойдем скорее.

Жители Свободного города Сомурен боялись и избегали этого человека. Им казалось, что если приблизиться к нему, то случится что-то неприятное.

Этим человеком был Виид.

Он прыгал как сумасшедший....

- АААааааАААааа!

И вопил.

Эти безумные, невероятные прыжки и крики распугали прохожих. Хорошо еще, что занимался он этим на территории ордена Фреи, если бы это происходило в реальной жизни, то его уже давным-давно сняли на мобильник и разместили на YouTube.

- Оуууууууу! - под конец он заревел.

"Я упустил такой шанс!"

В свободный город Сомурен Виид вернулся через телепорт. И когда сияние пространственного разрыва осталось за спиной, его осенило.

"Теперь я не смогу больше пользоваться эффектами от статуи Ледяного Дракона и статуи Красавицы. Чееееерт!"

Целый месяц Виид потратил на создание двух статуй в провинции Морта.

Скульптура Дракона стала вершиной его мастерства. Огромная, великолепная статуя с не менее восхитительными эффектами, благодаря которым охота шла в два раза быстрее.

"Почему я не взял ее с собой?!"

Конечно же, Виид думал не о статуе Ледяного Дракона, а о Красавице. Ведь если эту статую, повышающую скорость восстановления здоровья и манны, выставить на продажу, то из желающих купить выстроится целая очередь.

Кроме того, эффекты статуи работают независимо, и если использовать еще браслет, кольцо или прочие предметы, то их эффект усилится.

Да, она из льда и со временем будет таять, но если применить какое-нибудь заклинание, то можно будет сохранить облик.

Никто не знает, сколько бы он мог получить, если бы ее продал.

"Аааа... Я слишком добрый, простой и честный человек,

теперь вот теряю из-за этого деньги."

Виид бил землю, прыгал от злости и кричал, но было уже поздно.

Добрый и честный человек.

Виид думал, что он дурак.

Жестокий, грубый, непорядочный, бесстыжий, однако богатый.

Надо стремиться к такому образу жизни, не так ли?

"Еще не поздно стать негодяем. Хоть недовольство от выбора профессии скульптора до конца не прошло, но теперь, видя такие преимущества, я не могу отказаться от нее. Ни за что не откажусь!"

Пока Виид размышлял, Альберон и священники, что вернулись с ним в орден Фреи, стояли и наблюдали эти безумные выкрики и движения.

Нахмуренные и испуганные лица.

А теперь они потихоньку отступают назад.

Даже НИПы стали избегать Виида.

- Хм...

Виид привел одежду в порядок и вернул облик героя, который наказывает зло и вершит подвиги во славу богини.

- Ну что ж, надо идти на встречу с первосвященником.

Виид в окружении священников направился в храм Фреи.

На этот раз, ему не пришлось идти через зал пожертвований.

Первосвященник с нетерпением ждал его.

Вииду это понравилось.

Путь отряда завершился в знакомом зале.

Виид достал из-за пазухи корону с белыми драгоценными камнями.

- Корона Фарго вернулась, - торжественно сказал Виид и протянул ее первосвященнику.

- Ооо! Благодарю тебя, спаситель ордена. Сначала чаша Фреи, теперь корона Фарго.

Вы завершили задание "Возврат короны Фарго".

Последняя святыня богини, потерянная орденом во времена смут. Темный клан вампиров, под предводительством Торидо, вероломно захватил и удерживал святыню в провинции Морта. Они господствовали в северных землях, копя силы и ожидая возвращения темного колдуна Бэрекена. Уничтожение клана вампиров привело к серьезному ослаблению сил темной армии.

Корона Фарго - это символ божественной власти и величия ордена Фреи. Вернув корону назад, вы значительно усилили положение ордена.

- Слава повысилась на 1200.
- Отношения с орденом Фреи повысились до 31.
- Влияние Ордена Фреи возросло на 2200. Рейтинг ордена Фреи можно посмотреть в окне состояний религий.
- Влияние ордена Фреи: 4612.
- Ваш уровень повысился.
- Ваш уровень повысился
- Ваш уровень повысился
- Ваш уровень повысился
- Ваш уровень повысился
- Ваш уровень повысился
- Ваш уровень повысился
- Ваш уровень повысился
- Ваш уровень повысился

"Нормально."

Девять уровней за выполнение одного задания. Виид был доволен. Он в течение нескольких месяцев мучился, стараясь добыть корону Фарго, так что можно сказать, артефакт достался непросто.

Первосвященник передал Виду по 30 бутылькoв с белыми и красными жидкостями.

- Орден Фреи благодарен тебе. Это святая вода и самое лучшее зелье здоровья.

- Ох, да зачем...

- Это не так много, но прошу их принять. Зелья помогут в критической ситуации.

- Спасибо.

Виид аккуратно принял дар и переложил в сумку.

Зелья дорого стоили, и Виид еще ни разу не использовал их. На данный момент, в игре зелья здоровья использовали только бандиты и убийцы, такие как Двичи, а простые игроки практически не применяли, так как с каждым повышением уровня, повышалось и количество здоровья, а значит требовались более эффективные и дорогие зелья.

Людей, использовавших зелья при простой охоте, было очень мало. Однако то, что они могли помочь в критической ситуации, чистая правда. Именно поэтому практически каждый игрок носил с собой несколько бутылькoв с зельем здоровья.

- Также позволь вручить эти доспехи.

Виид, как и в прошлый раз, получил те же предметы, начиная с меча Агаты.

"Значит, награду за возвращения святыни они не меняют. Заработаю деньжат."

Но первосвященник еще не закончил.

- В сокровищнице ордена Фреи давно пылится одна вещь, твоя профессия - скульптор, и тебе она должна пригодится.

- Вы получили неизвестный кожаный пояс.

Когда в руки Виида попадал неизвестный предмет, то в первую очередь он стремился проверить его. Вдруг на вещь наложено мощное заклинание или наоборот, ее параметры ниже чем ожидалось.

- Идентификация.

Красный кожаный пояс Дейкрама:

Прочность 60/60, Защита 22.

Пояс из кожи летающей виверны. Красная виверна очень редка, многие даже сомневаются в ее существовании. Ношение пояса вызывает огромный интерес у многих искателей приключений.

Долговечный, прочный, легкий и удобный кожаный пояс. Крепко фиксируется на теле и позволяет удобно расположить рабочие инструменты скульптора.

В центре пояса примечательный рисунок виверны, сделанный самим мастером Дейкрамом.

Ограничение: 150 уровень. Профессия скульптор.

Эффекты: Харизма +15. Сила +10. Ловкость +30. Слава +30.

Скульптурное мастерство + 7%.

Когда пояс одет, любая изготовленная скульптура дополнительно дает 5 славы.

Виид задумчиво умолк.

Выполнив задание уровня В, он надеялся получить нечто особенное, а тут пояс. Нельзя сказать, что параметры предмета были плохими, но и выдающегося в них ничего не было. Единственное что выделяло пояс - это имя создателя, Дейкрама, одного из 5-ти великих мастеров Версальского континента.

И его пояс теперь в руках Виида.

Не дождавшись ответа, первосвященник продолжил:

- Наш орден благодарен тебе. Пусть благословение богини

всегда прибудет с тобой. Если ты вдруг поранишься или попадешь под действие заклинания, в любое время обращайтесь к священникам ордена. Мы бесплатно поможем. И еще, теперь в любое время ты можешь использовать телепорты ордена Фреи. Я распоряжусь об этом.

- Спасибо.

Первосвященник сделал глубокий выдох.

Похоже, все это время он размышлял о чем-то.

- Три святыни, три символа: процветание, сила и богатство - вернулись назад. Теперь богиня, как и раньше, освещает путь святых воинов. Силы паладинов и священников вернулись на прежний уровень, и теперь мы можем на равных биться с силами зла. Но нежить тоже не дремлет, в последних докладах паладинов говорится, что в бесплодных северных землях собирается новая армия сподвижников Бэрекена Демоффа.

Темная армия Бэрекена - скопище нежити, рыцарей смерти и иной нечисти континента. Все погибшие в сражении с ней воины, силами темной магии, восстают и сражаются на стороне зла. Чем больше воинов погибает с сражениях с нечистью, тем быстрее растет войско врага.

- После первых докладов о возрождении армии нечисти пошли новые сообщения о повышении активности некромантов, почитающих темных богов. Такая активность свидетельствует только об одном: силы зла возвращаются на земли Версальского континента. Что-то грядет.

Дин-дон!

Новое задание!

Темные силы возродились в землях Отчаяния.

Некроманты, слуги Бэрекена Демоффа и темного бога Вельзевула, начали собирать новую армию нежити. Неизвестно, как некроманты, служащие в светлых храмах, приходят к почитанию темного бога, но, если такое случается, их, как бунтовщиков, отправляют к темным эльфам в земли Отчаяния.

Найдите и убейте этих отступников. Не дайте им собрать новую армию нежити.

Если вы обратитесь в храмы Розенхаймкого королевства, то найдете исчерпывающую информацию и отряд воинов для выполнения задания.

Сложность: B.

Награда: неизвестно.

Штраф за отказ или провал задания: Отношения с

орденом Фреи станут 0. Слава -3000.

Да уж, Виду везло. Опять сложность В.

"Хорошо, что хоть нет ограничения по времени," - вздохнул он грустно.

Земли Отчаяния находятся где-то к северу-востоку от Розенхаймского королевства. Нужно долго идти, чтобы добраться туда. Ну и там, конечно же куча опасных монстров.

Вообще, там эти земли только начинались.

За время существования игры еще не было сделано ни одной точной карты Версальского континента, но даже в тех немногих поделках, сделанных игроками, площадь земель отчаяния была намного больше одного из самых крупных и сильных королевств в центре материка: королевства Айтерн.

- Я разберусь с темными некромантами.

Вы приняли задание.

- Благодарю тебя, воин! - радостно произнес первосвященник.

После этой фразы первосвященник больше не реагировал на присутствие Виида, и тот тихо покинул орден.

Манауэ завершил сделки в близлежащей деревне и не спеша возвращался в свободный город Сомурен. Именно в этот момент раздался знакомый голос, по которому он уже соскучился.

- Эй, Манауэ...

- Да? О, Виид! Я уж думал ты погиб. Где ты сейчас?

- Все закончилось хорошо. Я у храма Фреи, подходи туда.

- Хорошо, уже бегу.

Манауэ, словно ветер, за 10 минут добрался до храма. Ведь вернулся Виид с задания сложности В. Он даже не стал продавать товары, просто бросил повозку в арендованном месте и побежал к храму. Не один, вместе с ним пришла красивая девушка.

Тысячи вопросов вертели в голове Манауэ, но воспитание не позволяло их задать, сначала нужно представить спутницу.

- Виид, это Хварён, моя спутница.

- Очень приятно. Меня зовут Виид.

- Здравствуйте. Я много слышала о Вас.

За время отсутствия Виида, Манауэ нашел себе коллегу для торговых путешествий, правда, ее профессия была очень необычной.

- Виид, ты не удивляйся. Хварён у нас танцовщица.

- Танцовщица?

Хварён, мило улыбнувшись, сказала:

- Можете считать меня коллегой по профессии. Вместо скульптур или песен я танцами повышаю характеристики отряда и танцами же расправляюсь с врагами.

- Вот как. Трудно наверное?

- Нет! Наоборот, интересно. Мне нравится танцевать.

Главной особенностью профессии Хварён было ошеломление врага. Когда она начинала танцевать, монстры теряли боевой дух и, роняя челюсти, застывали в оцепенении. Можно сказать, это еще один из скрытых классов в игре.

Самое интересное, что она могла ошеломлять врага с намного большим уровнем, чем ее 175. Правда в этом случае, как и с использованием способности на большое количество монстров, танец потреблял много маны.

Недостатком профессии можно назвать слабые атакующие и защитные способности. Вооружена она была только небольшим ножом, и когда переставала танцевать, монстры быстро приходили в себя, поэтому без группы ходить на охоту было очень тяжело.

Манауэ рассказал, что пока Виида не было, они вместе путешествовали по прилегающим землям, и если случались нападения монстров, Хварён танцем лишала их желания бороться, а Манауэ быстро управлялся с повозкой и убегал.

"Скульптор, торговец и теперь танцовщица... Чем дальше в лес, тем больше дров. Но все же интересно," - задумался Виид.

На страницах интернета гуляла одна легенда Королевской дороги.

О сплочении ремесленных и прочих профессий.

Якобы несколько игроков с непопулярными профессиями собрались вместе в группу. Они исследовали возможности друг друга и благодаря этому многократно повысили силу отряда. Они могли одолеть любого монстра, выполнить любое задание, пока были все вместе. Вот такая легенда.

Откуда она пошла и насколько достоверна, никому не известно. Просто одна из притч, ходящих от одного к другому с момента открытия игры.

"И, наверное, это просто сказки."

В первую очередь, охотиться на монстров устремлялись те, кто имел хорошие боевые характеристики. Они первыми начинали истреблять монстров, первыми искали группу, первыми повышали уровни и одевали хорошую одежду.

Именно поэтому игроки с низкими боевыми характеристиками быстро отставали. В группе они были в большинстве своем бесполезны и, более того, вредны, так как

напарникам приходилось присматривать за ними.

- Фух...

Манауэ тяжело вздохнул и, подойдя к Виниду, зашептал ему на ухо:

- Я слышал твой Рев льва и теперь могу выдержать различные приемы других игроков.

- О, правда?

- Да. Но только не танец Хварён. Знаешь, что она танцует?

- И что же?

- Танец буби-буби.

- О...

Виид закашлялся.

Исполнять буби-буби, когда приближаются орки или людоеды!

Щеки Хварён стали пунцовыми.

- Одно время я часто ходила в клубы... Мне очень понравился танец, и теперь я не могу остановиться.

- .....

- Вот же!

Но Манауэ уже не мог утерпеть и спросил:

- Ну, рассказывай, где ты провел эти 3 месяца? Удачно справился с заданием?

Виид усмехнулся.

- Скоро сам узнаешь об этом.

- А?

Все началось в свободном городе Сомурен:

- Ты слышал об искателе приключений Виниде? Он совершил великое дело. Вернул корону Фарго! Представляешь...

- Можно сказать, что клан вампиров был одной из основных сил Бэрекена! Говорят, воин Виид, у которого прекрасные характеристики веры и искусства, расправился с ними!

- Ты тоже слышал об этом Виниде?

Рынки, лавки, стоянки повозок, таверны, гостиницы и гильдии - везде НИПы начали говорить о Виниде. Через некоторое время об этом даже заговорили в Британской конфедерации:

- Говорят, что в свободном городе Сомурен произошло знаменательное событие. Некий Виид оказал большую услугу ордену Фреи...

- Человек по имени Виид....

- Виид...

Потом новости дошли до королевства Розенхайм.

- Вы знаете Виида, он из нашего королевства? Что? Вы до сих пор не слышали о нем? Тогда слушайте...

Даже НИПы в Торна Харпан и стране Фаламор активно обсуждали историю подвига Виида.

Выйдя из капсулы, Ли Хэн первым делом подключился к сайту-аукциону и открыл почту.

В почтовом ящике было только одно новое сообщение:

"Мы приглашаем вас в союз темных геймеров.

Дабы сохранить эту информацию в тайне, мы отправляем письма только тщательно отобранному кругу лиц. Все подробности при личной встрече на просторах Версальского континента или в реальности. Поскольку наш союз темных геймеров существует везде, где есть темные места, мы хотели бы встретиться и поговорить там, где вам удобнее. Постараемся понять друг друга и если решим, что выгода есть, то мы сможем стать хорошими партнерами."

Ли Хэн проигнорировал письмо и начал создавать новые объявления на сайте-аукционе.

Все, что можно продать за деньги, нужно быстро реализовать. Потому как в Королевской дороге тоже была рыночная экономика, и цены могли со временем понижаться. Это было неизбежно, поскольку росло количество игроков достигающих 200го уровня, и, следовательно, увеличивалось число товаров.

Хотя пока спрос в игре тоже рос, и причин сильно паниковать по этому поводу не было.

На доспехи вампиров, добытые в провинции Морта, Хэн установил стартовую цену в 100 и конечную в 400 долларов.

- Думаю, нормально. Не дешево и не дорого и в тоже время устраивает меня.

Он начал с доспехов, так как их было два комплекта. А вот дальше...

- Продать меч Агаты и кольцо Понтифика можно намного дороже.

На обычные предметы устанавливалась рыночная цена, а вот на уникальные или редкие вещи фиксированных цен не было. Все зависело от количества людей, нуждающихся в предмете. Есть спрос - цена высокая, нет - подожди или продай за гроши.

- Хорошо бы удачно продать...

Ли Хэн разместил последнее объявление на сайте и вышел.

Ночью развернулись бурные дебаты.

- Это он! Точно говорю, он!

- Ну да, больше ни у кого на сайте аукциона нет бриллиантового рейтинга. Да и ник тот же.

- Виид! Настоящий Виид продает товары с Королевской дороги.

- Оу! Это интересно!

После продажи игрового аккаунта от Страны магии Виид стал известной личностью.

Купив его аккаунт, CST Media выпустили целую серию передач о Стране магии, и теперь не было никого, кто интересовался играми и не знал о Вииде.

И точно такой же логин был у Ли Хэна на сайте-аукционе.

Игроки помнили его и, конечно же, следили.

Ли Хэн уже несколько раз продавал товары, но никогда до этого момента они не были такими хорошими. Доспехи темных рыцарей ничем особенным не привлекали, как и плащ, сапоги или перчатки вампиров. Но вот теперь....

- Святой меч Агаты! Перчатки с узором розы! Кольцо Понтифика! Все из ордена Фреи. Вещи, которые используют в бою паладины.

Перчатки часто встречались в игре, поэтому стоили недорого. Однако меч Агаты - очень редкий и востребованный предмет из-за небольших требований и хорошей характеристики урона. К тому же позволявший 5 раз в день использовать "Святое благословение".

Некоторые, просмотрев историю продаж Виида, провели небольшой анализ и разместили текст в интернете. После чего он разошелся словно ветер практически по всем игровым сайтам. Главная мысль текста заключалась в том, что Виид из Страны магии тоже играет в Королевскую дорогу и продает вещи ордена Фреи.

Огромное количество людей одновременно зашло на сайт-аукцион.

- Да брось, неужели Виид вступил в Орден Фреи?

- Он стал паладином?

- Если взять во внимание весь материк, то пока не наберется и ста человек, ставших паладинами ордена Фреи. Пробиться в рыцари королевского двора или лорда, не трудно, а вот стать паладином ордена Фреи практически невозможно.

- Это же Виид! Даже в королевской дороге он впереди всех.

Люди в комментариях к лоту переписывались между собой. Они были рады и удивлены, что Виид тоже играет в Королевскую дорогу.

Однако некоторые игроки открыто признавались в своем разочаровании.

- Если это тот самый Виид из Страны магии, то мы играем с легендой.

- Точно. Казалось, что для него не было ничего невозможного. Он преодолел даже самые опасные охотничьи места. Там, где он прошел, не осталось ни одного монстра. Для нас, помнящих его следы...

- Ведь он всегда шел один. И то, что такой мастер стал лишь каким-то паладином ордена Фреи, просто ниже наших ожиданий.

- Да. Лучший игрок Страны магии, всего-то серый участник ордена Фреи. Узнать такое... теперь я не буду больше им интересоваться.

- Рад за Виида, но я ожидал большего. И герои стареют...

Комментарии лились рекою, мнения зачастую высказывались полностью противоположные. После продажи аккаунта, Виид стал одним из символов игрового мира Кореи. И теперь, узнав, что Виид стал паладином ордена Фреи, кто-то радовался, а кто-то разочаровался. Пусть он теперь в одном из сильнейших объединений мира, но все равно не такой непобедимый герой, как прежде.

Постепенно интерес к объявлению пропадал, хотя пока народ обсуждал Виида, цены на лот постепенно росли.

В этот момент появился некто и отписался в комментариях:

- Я только что из Королевской дороги.

У простых людей сообщения такого вида всегда вызывали бурные отклики.

- А что, кто-то спрашивал?

- Ну вот и возвращайся туда, никому это не интересно.

Жесткие, холодные строчки мгновенно выстроились в линеечку. Тогда человек, написавший первый коротенький текст, ответил более подробно.

- В Королевской дороге, примерно часов 5 назад, все НИПы на континенте стали как один рассказывать о Вииде. Якобы он расправился с кланом Вампиров, в прошлом являющихся частью бессмертной армии Бэрекена. Сейчас все НИПы рассказывают о его приключениях и о том, как он нашел священные предметы ордена Фреи. Я тоже играл в Страну магии и услышав, что некий Виид продает вещи из Королевской дороги, сразу же устремился сюда. Если это наш Виид, то я в шоке...

- Что, что ты сказал? Бессмертную армию Бэрекена?

- Это же одна из самых мощных сил в Королевской дороге, не так ли?

- Так ведь у вампиров этого клана уровень выше 270. А у их предводителя, Лорда Торидо, выше 400го!

- Да не может быть! Я не верю.

Люди не поверили сообщению, но зерно сомнения уже дало ростки.

Все знали, что добыть священные предметы ордена Фреи и уничтожить вампиров очень сложное задание, рассчитанное на высокоуровневую группу игроков.

Невозможно поверить, что один человек мог справится с этим заданием. Однако доказательства находились перед глазами.

Вещи, которые носили только паладины и кольцо Понтифика! Если вещи можно еще получить, вступив в орден Фреи, то заполучить кольцо можно было только за очень большие заслуги перед орденом.

К тому же были еще более достоверные доказательства - вещи вампиров. Теперь плащи и сапоги вампиров приобрели совершенно другую окраску.

Ли Хэн поспал четыре часа и проснулся раньше восхода солнца.

Он быстренько оделся и поехал на рынок за продуктами для завтрака и обеда сестренки в школе. Конечно в школе есть своя столовая, но в последнее время там почти никто не ел. Слишком маленькие порции, да и продукты не вызывали доверия. Вдруг отравишься... нет...

"Сейчас у нее важный период, болеть нельзя..." - Ли Хэн сильно переживал.

Для усиленно готовящейся к экзаменам Хайан нужно приготовить все самое лучшее. К тому же, надо сделать так, чтобы она не чувствовала себя обделенной из-за отсутствия родителей, поэтому в процесс приготовления нужно вложить всю душу. Хэн так хотел.

Ли словно рыба в воде, обошел все лавки и ряды рынка и, поторговавшись, купил свежее овощи и мясо. Если днем на рынке практически не торговались, то приходя ранним утром, он всегда здоровался с продавцами, и те уже его запомнили, поэтому охотнее продавали продукты по более низким ценам.

Раньше Хэн уже занимался приготовлением пищи, но именно благодаря Королевской дороги он почувствовал уверенность в своих силах. Настолько уверен, что без проблем был готов пойти устраиваться в ресторан.

- Ага! Братик, с добрым утром.

- Только проснулась?

Когда Хэн вернулся с рынка, сестренка выходила из комнаты, потирая глаза.

- Давай умывайся, а то опоздаешь в школу.

- Ничего. Еще много времени.

- Давай не ленись. Все равно это придется делать, поэтому

быстренько, быстренько марш в ванную.

- Фи! Всегда ты ругаешься. А сам-то готовишься к экзаменам?

Ли Хэн обещал бабушке получить аттестат о общем образовании. Но, по правде говоря, он еще ни разу не открывал книги. Во время приготовления к географии он открывал и изучал карты Версальского континента. Вместо истории Кореи изучал историю Королевской дороги. Ведь если хочешь чего-то добиться в игре, информация одна из составляющих успеха.

Однако же он не мог этого сказать сестре.

- Конечно! Я усердно занимался, не переживай.

Если разобраться, то это не было ложью, заниматься-то он занимался.

- Мммм. Ладно, верю.

Пока Хайана умывалась, Хэн готовил завтрак.

Наступила зима и на улице похолодало, поэтому он приготовил горячую, бурлящую похлебку и рис из пяти злаков, а еще разных салатов.

- Приятного аппетита.

После того, как сестренка ушла в школу, у него появилось несколько свободных минут.

- Пора бы проверить, как там цены на предметы.

Ли Хэн подключился к сайту-аукциону.

- Что это...

Количество заглянувших на страницу меча Агаты, превысило 140 тысяч человек, при этом цена на предмет лишь чуть перевалила 230 долларов. Что за бред, даже в худшем случае Хэн рассчитывал продать клинок за 2 тысячи долларов.

Полный возмущения, Хэн пошел смотреть комментарии к лоту.

- Господин Виид, вы великолепны! Я так хочу носить Ваши предметы, но у меня совсем нет денег, поэтому я решил поучаствовать хоть таким образом.

Человек, написавший этот текст, выставил начальную цену в 5 долларов. В общем-то, начальная цена не важна, так как многие люди хотят поучаствовать в аукционе и просто так ставят от 5 до 15 долларов.

- Поздравляем Вас с выполнением задания ордена Фреи. Будьте достойны своей славы в Стране магии!

Второй человек, разместивший текст сделал ставку в 5 долларов и 1 цент.

Далее шло то еще зрелище.

- Господин Виид, удачи! 5 долларов 2 цента.

- Виид, ты классный! 5 долларов 3 цента.

- Уважаю. Так держать! 5 долларов 4 цента.

- О, вы уже в новой игре, да? 5 долларов 5 центов.

- Ха-ха! Интересно. Я тоже приму участие. 5 долларов 6 центов.

- О, как же, как же... 6 долларов 1 цент.

- Эй! Соблюдайте очередность. 6 долларов 2 цента.

Очень много людей приняли участие в этом тендере, поэтому интерес стали проявлять и случайные прохожие, которые не знали о Вииде, а просто услышали слухи и зашли поучаствовать.

- А! Этот тот Виид о котором ходит столько слухов.

- Стал монахом?

- Уже 90 000 человек посетило это место. Цена перевалила за 120 долларов.

Даже если не учитывать повторы в ставках, все равно в аукционе участвовало более 60 000 человек. Новости и любимый герой их объединили.

- Эй! Кто это трусливо поставил цену в 200 долларов...

- Если не будете соблюдать очередность, то обещаю, я вас найду. В следующий раз будьте осторожны. Начинаем опять с 200 долларов и 1 цента.

- Давайте играть, пока людей не станет больше 1 000 000!

Глава 2. Мастер на все руки.

- Королевская дорога?! Мы оставили тебя учиться, а ты тут в игрушки играешь!

- Сейчас же пиши заявление на восстановление!

- А не восстановишься, будешь сидеть дома и готовиться к экзаменам самостоятельно!

Родители Пейла, Сурки, Ромуны и Ирен узнали о том, что дети в тайне от них взяли академический отпуск. Деткам пришлось выслушать о себе много нелестных слов.

Однако дети не сидели сложа руки и, в свою очередь, заманивали родителей в Королевскую дорогу. Коварный план завершился успехом.

- Ох! Пэйл, я собираюсь поменять оружие, что посоветуешь? И мне еще не хватает 4 золотых, можешь одолжить? Верну с процентами!

В охоте и драках с монстрами родители, может, были и не сильны, зато зарабатывать на жизнь умели отлично. Владельцы небольшого семейного магазинчика, в игре они открывали один магазин за другим. Лавка по обмену оружия, лавка по сбыту обмундирования и даже лавка по продаже книг навыков. Родители Ромуны и Сурки открыли гостиницу с рестораном.

Книги с новыми заклинаниями, хороший лук или божественные предметы священника - благодаря надежной поддержке родителей, дети вовсю охотились и повышали уровни. Им оставалось всего-то ничего, чтобы подобраться к заветному 200-му уровню.

И тут в королевстве Розенхайм НИПы заговорили:

- А вы знаете искателя приключений Виида? Он расправился с кланом ужасных вампиров и освободил людей в провинции Морта.

- О, Виид, благодетель ордена Фрейи! Зная, что есть такие герои, жить становится легче, не так ли? Я слышал, что он из королевства Розенхайм, и, говорят, сам король его ищет.

Владельцы оружейных лавок, аптек и даже девушки-цветочницы с рынка - все говорили о Вииде.

Когда разговоры дошли до Пэйла с друзьями, они поняли, что Виид завершил какое-то сложное и опасное задание. И сразу же отправили свои поздравления:

- Поздравляю, Виид.

- Ты молодец!

- В следующий раз нам все подробно расскажешь.

- Хаааа!

- Налетайте!

- Урррааа! Монстры!

- Ах, милашки, ваши старшие братья будут любить вас каждую ночь.

Грубые МЕЧи кинулись вперед, и храбрый воин без головы спешно начал пятиться! Каким бы храбрым он ни был в игре, при виде такого числа противников монстр начал нервничать и дрожать. Противники же, не выказывая и толики страха, дерзко и непринужденно атаковали врага!

Грубоватые, небрежно одетые игроки с горящими от жадности глазами. Желавшие одного: побольше вещей и опыта.

- Ха-ха-ха! Второй меч?

- Да. Я готов.

- Атакуем!

- Гип-гип!

Лавина игроков обрушилась на воина без головы. Они набросились на монстра так, словно его кто-то мог отобрать.

Никто среди этой прорвы игроков не имел игрового опыта. Поэтому, пока монстры не показывали свои зубы, МЕЧи не считали их достойными противниками.

- Убьем их всех!

Они прошли все охотничьи места для новичков и в конце концов добрались до Лавиаса.

Все это время МЕЧи выискивали и убивали только сильных монстров. Их уровни росли с удивительной скоростью.

Всегда вместе, толпой в 505 человек, они бродили по просторам Королевской дороги. Одна большая сплоченная группа. Ученики и инструкторы жили в стенах школы и поэтому могли быстро собираться и играть в Королевскую дорогу. Кроме того, битвы с монстрами рассматривались как часть обучения владения клинком, поэтому в игре они проводили довольно много времени и охотились только на самых сильных монстров.

Они начали, как и Виид, с логова Литвар и последовательно преодолели множество подземелий. Когда появлялся враг, ученики бросали все силы на борьбу с ним и в конце концов побеждали.

Все, что интересовало МЕЧей в игре - это битвы. Они не брали никаких заданий, так как им было лень заморачиваться, из-за этого их одежда и оружие выглядели просто ужасно. Очень бедные и порой голодные игроки.

Учитель сложил руки за спиной и, смеясь, произнес:

- 3 медяка? О-хо-хо! Столько сил потратили на этого монстра и ничего не получили. Видимо, мы еще слабы. Ребята!

- Да, учитель!

- Будем подбирать эти гроши? Или станем сильнее и будем ловить монстров, после которых падает золотой?

- Учитель, за Вами мы пойдем куда угодно!

После таких слов ученикам и наставникам ничего не оставалась, как, сдерживая слезы, последовать словам "Первого меча". А что поделать, если смертей от монстров было меньше, чем от голода!

Они делили последние крошки хлеба и этим еще сильнее укрепляли дружбу между собой.

МЕЧи совсем не боялись монстров.

- Рано или поздно мы все равно помрем от голода!

В их глазах плескалось безумие.

Дерешься - умираешь. Дерешься - голодаешь - умираешь...

Так они путешествовали по просторам Королевской дороги и подняли 130 уровень.

В Лавиасе, наслушавшись слухов, они сменили профессию на Мастера боя. Люди на улицах говорили, что таким воинам дают много заданий, а если вступишь в бой с знаменитым монстром и победишь, то поднимется слава и подзаработаешь денег. Также с новой профессией значительно повысилась сила и ловкость, и немного живучесть с броней. Профессия для настоящих ценителей сражений!

Однако ни в коем случае не нужно думать, что выбор новой профессии основывался на изменении характеристик или способностей. Нет. МЕЧи чувствовали себя наследниками корейских боевых искусств. С этой гордостью они жили и умирали.

Мастер боевых искусств - это их натура, их жизнь, и именно поэтому все 505 человек одновременно сменили профессию. Ну, а что, они уже один раз брали профессию воина, так что поменять ее на другую казалось простым и логичным шагом.

- А вы слышали об искателе приключений Виде?

- Виид в этот раз совершил нечто выдающееся!

Конечно же, такая новость не могла пройти мимо стольких ушей. Когда МЕЧи услышали новость, то все как один обрадовались.

- ОООООО!

- Виид совершил подвиг! Значит, и мы сможем!

Чувства, которые есть в каждом мужчине.

Амбиции! Желание славы!

МЕЧи загорелись.

- Второй!

- Да, учитель.

- Узнай, где тут самые сильные монстры.

- Хорошо, уже выполняю.

Второй меч первым делом позвонил Пэйлу. Второй давно понял: чем мучиться и рыскать в поисках информации, лучше пошептаться с Пэйлом, и проблема решится.

- Господин Пэйл.

- Да, Второй меч...

Пэйл, Ирен, Ромуна и Сурка в это время охотились.

Он немного испугался, что сейчас опять последует какая-нибудь дикая просьба.

Но в этот раз обошлось. Вообще, МЕЧи жили с чувством собственного достоинства и гордостью, они не забыли про помощь с едой и в будущем желали обязательно отблагодарить своих спасителей.

Но Пэйл с друзьями уже привыкли, что просьбы МЕЧей всегда очень странные.

- Кто здесь самый сильный?

- Что? Вы случаем не задумали пойти на самого...

- Просто скажи, кто, и все. Остальное мы сделаем сами.

Пэйл поколебался немного и, поскольку другого выхода не было, ответил.

Зеленый дракон Биакис любил мир и спокойствие. Ему нравилось считать себя хранителем леса. С этой мыслью он тихо и мирно жил на протяжении столетий.

Биакис спал крепким сном в котловине на вершине горы Баен, но, услышав шум группы людей, открыл большие глаза.

'Злоумышленники?!'

Иногда группы искателей приключений добирались до его владений. Бывало, самые сильные игроки версальского континента сбивались в группы и отправлялись охотиться на дракона.

Каждый раз Биакис безжалостно их карал.

'В этот раз я тоже этого не спущу', - гневно думал дракон.

Зеленые зрачки Биакиса налились гневом. Оттуда, куда он смотрел, бесстрашно приближалось множество людей. Даже если драться с несколькими за раз, их все равно было слишком много. Хотя в общем дракона это не сильно заботило.

- Уррра!

- Мы пришли! Злой дикий дракон, покажись!

Никто еще его так не оскорблял. Биакис пришел в бешенство. Он широко открыл пасть, словно хотел зевнуть, и,

набрав воздуха...

Фуууууу!

Свободный город Сомурен считался одним из центров торговли версальского континента. Огромное количество товара проходило через его ворота, и множество сделок заключалось внутри стен города. Практически все ремесленные, и не только, гильдии считали за честь открыть тут свое представительство.

Виид при помощи Манауэ реализовал все ненужные вещи, добытые с волков и других монстров.

'О! Уже набралось 5600 золотых', - радостно потирал руки Виид.

По сравнению с тем, что было раньше, сумма возросла на 2 тысячи и уже не казалась маленькой.

А ведь она могла быть намного больше. Пусть на лекарственных травах Виид и экономил, выкапывая и собирая их по просторам игры, но зато практически все доспехи и оружие продавал на сайте-аукционе за реальные деньги. Если бы он продавал их в игре, то золотых набралось бы значительно больше.

Продав всю мелочевку с монстров, Виид беззаботно отправился в гильдию кузнецов. В гильдиях всегда толпилась куча народу, особенно если они относились к боевым профессиям, но сегодня в гильдии кузнецов сидело всего человек 30, что в масштабах крупного города выглядело странно.

Войдя, Виид с интересом посмотрел на людей, сидевших за столами.

- Я хотел делать мечи, потому и выбрал эту профессию. И теперь так недоволен! Все мои друзья, с которыми я начинал играть, уже ловят кобольдов, а мне приходится каждый день махать молотком, блин! Но если бы только это! Я-то думал, создавать вещи будет намного интереснее... Как мне все надоело!

- Ага. Я тоже не пойму, зачем выбрал эту профессию. Она чертовски скучная. Хоть сейчас бы ее сменил.

- И не говори. Я вот целую неделю ковал клинки, и что вы думаете? Они намного хуже даже тех, которые падают с убитых кобольдов!

Игроки сидели и ныли из-за своей профессии. Жалкое зрелище. Благо, на самом деле в профессии кузнеца все было не так плохо. Все зависело, с какой стороны взглянуть на ситуацию.

- Кстати, а вы слышали новости о кузнеце Торе?

- А то! Это же первый игрок-кузнец, перешедший на средний уровень навыка. Сейчас у него уже средний 4-ый уровень.

- Нет. Он уже получил 5-ый уровень.

- Ого! Слышал, все гильдии хотят его сманить.

- Конечно, он же кузнец, способный укреплять броню и оружие. Когда же и мы станем такими?

- Ну... Уже есть несколько других кузнецов со средним уровнем навыка...

- Эх! Завидно.

Виид наслушался пустых причитаний и постарался незаметно подняться по лестнице на второй этаж гильдии. Обычно внизу находилась лавка гильдии, а серьезные вопросы решались этажом выше.

Виид немного подождал, пока дойдет очередь, и подошел к усатому, мускулистому представителю гильдии.

- Какова цель вашего визита? - теребя фартук, спросил НИП.

- Я хочу выучить способы изготовления доспехов и оружия.

- О! Неужели? - радостно произнес представитель гильдии. - Вы хотите стать кузнецом?

- Нет. Просто научиться ковать.

- Хм. Вообще-то, мы не учим кого попало... Однако если вы за раз почините эту вещь, то можно будет подумать.

НИП передал Виду покореженный щит.

Покрытый трещинами бронзовый щит.

Прочность: 3/28. Защита 10.

Этот щит используется на экзамене по выявлению дара кузнеца. Изготовлен из бронзы. Размер маленький, обычно крепится на кисть. Защищает от ударов меча.

Требования: 15 уровень.

Эффекты: Вероятность отклонения стрелы противника возрастает на 14%.

Уменьшает силу критического удара на 19%.

Каждый уровень ремонтного мастерства повышал эффективность починки предмета. Если на первом вещь за раз можно починить на 7 пунктов, то на втором уже на 10, а на десятом на 23 пункта. Именно поэтому, чтобы починить щит за один раз, требовалось среднее мастерство навыка ремонта.

Виид даже не стал доставать кузнечный молот, просто поднял руку и произнес:

- Ремонт!

Щит озарился ярким светом и заблестел как новенький.

- Хм, а ты что-то умеешь, - мастер задумчиво почесал голову. - Хорошо, начнем с объяснения, как правильно держать молот. Смотри внимательно, хватаешь и ударяешь вот так.

Вы изучили навык кузнеца.

В зависимости от уровня навыка, ограничение на уровень ношения вещей снижается на 2 и более процентов. Если вы освоите навык кузнеца до уровня мастера, то сможете носить предметы других профессий невзирая на ограничения.

Виид сразу же приобрел: железные заготовки для изготовления оружия, хороший молот, точильный камень и еще несколько предметов. Еще он купил переносную плавильную печь и стандартные формы для отлива оружия.

Обычно для изготовления предметов игроки направлялись к кузнецу, но благодаря всем этим предметам Виид мог создавать оружие где угодно.

Процесс ковки предметов очень прост! Благодаря переносной печи, используя ману, нужно было расплавить металл и залить в выбранную форму, чтобы получить заготовку, после чего, хорошенько поработав молотком, придать заготовке форму, и все, предмет готов.

Узнав все это, Виид почувствовал себя обманутым.

Да, профессия кузнеца требовала тяжелого физического труда, но в итоге по сложности проигрывала профессии скульптора. Во время создания скульптур приходилось постоянно находиться в напряжении, держать в голове образ, аккуратно вырезать детали лишь для того, чтобы в итоге получить простую скульптуру. Поэтому профессия кузнеца казалась простой и грубой в сравнении с профессией Виида.

- Хорошо.

Виид подошел к ближайшей наковальне и открыл сумку. Где-то в глубине лежали кусочки руды, которые он подбирал на протяжении всего времени охоты.

- Сначала расплавить...

Он расплавил руду и превратил ее в железную массу. После чего аккуратно перелил ее в формочку и, подождав немного, получил первую заготовку. Теперь, пока металл не затвердел, осталось только придать заготовке нужную форму.

Тук-тук-тук!

Постучать молотом и опустить красный нагретый меч в холодную воду, после чего немножко подправить.

Вот так Виид изготовил свой первый меч.

Тренировочный меч проводника:

Прочность: 70/70. Атака 4-6.

Меч из разных видов металла, сделанный человеком с задатками мастера. Сила атаки небольшая, зато он практически не разрушим.

Требования: нет.
Эффекты: Сила +5.

Вы повысили навык кузнеца на 36%.

- О-о! Круто! Молодчина! - Виид выковал свой первый меч и теперь искренне радовался этому.

Играя в одиночку, рано или поздно начинаешь разговаривать сам с собой. Своего рода защитная реакция, которую Виид выработал за время создания скульптур в провинции Морта.

- Нормальная вещица.

Конечно, клинок в сегодняшней ситуации был бесполезен. Но зато его можно продать в оружейной лавке как минимум за 70 серебряных! Пусть параметр атаки никакой, зато он прочный и дает дополнительные 5 силы.

С первого раза удалось создать такой добротный меч!

- А что-то в профессии кузнеца есть.

Фигурки лис, кроликов и другой живности не имели никакой ценности, просто сувениры. А ведь Виид продавал их за серебряные монеты и даже какое-то время жил на эти деньги. И вот теперь он выковал меч, который с радостью будут использовать игроки ниже 15 уровня.

- Хорошо. Ну что ж, вперед, за работу!

Виид решил использовать всю припасенную за время игры руду для изготовления оружия. А ее было действительно много: часть он насобирал еще новичком, часть набрал в последние 3 месяца в провинции Морта. Там встречались целые залежи руды. И из всего этого теперь предстояло сделать хорошие вещи.

Расплавить в печке, придать форму и затем постучать!

Виид взялся за работу всерьез, вложив все свои силы и душу в новое дело. Параллельно он старался наблюдать за НИПами и повторять их действия, чтобы побыстрее повысить мастерство кузнеца.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 2-й уровень.

Атакующие характеристики изготовленного оружия усиливаются. Теперь вы можете изготавливать и другие виды оружия.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 3-й уровень.

Теперь вы можете делать доспехи из бронзы и

меди.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 4-й уровень.

Атакующие характеристики изготовленного оружия усиливаются. Теперь вы можете изменять форму у завершенных мечей. Прочность понизится, зато атака увеличится.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 5-й уровень.

Теперь изготовленные вами доспехи станут легче и будут более удобными при ношении. Вы можете делать сапоги.

Ваш уровень кузнечного мастерства повысился и перешел на 6-й уровень.

Атакующие и защитные характеристики изготовленных предметов значительно усиливаются.

Виид, не покидая кузницу день и ночь, в течение 10 дней создавал клинки. Он бы ковал и больше, но у него попросту закончилась руда.

Но все равно это было удивительно: за десять дней он значительно повысил навык кузнеца. Все благодаря профессии скульптора.

За каждый уровень профессии Виид получал 3% увеличения атаки на начальных и 5% на средних уровнях мастерства. Кроме того, для повышения уровня в скульптуре ему невольно приходилось повышать множество других характеристик и ремесленный навык, что, несомненно, влияло на прокачку кузнечного мастерства.

Вообще, навык ремесла влиял на все небоевые профессии. Например, на кулинарию. С повышением уровня ремесла эффекты приготавливаемых блюд усиливались на 5%, а с переходом на средний уровень мастерства - на 7%. Сейчас навык ремесла Виида находился на среднем 8 уровне, поэтому все эффекты приготовленных блюд усиливались практически в 2 раза.

На кузнечное мастерство навык ремесла также оказывал влияние. Благодаря нему, используя одни и те же материалы, можно было сделать в 2 раза более крепкие предметы и, соответственно, получить больше опыта.

Именно из-за прокачанного навыка Виду не пришлось

испытывать все мучения начинающих игроков, выбравших профессию кузнеца. Конечно, потом, после перехода на средний уровень навыка кузнеца, это преимущество исчезнет, но пока Виид получал намного больше опыта, чем обычные игроки.

Вот так, за 10 дней истратив всю руду и повысив навык до 6 уровня, Виид покинул гильдию кузнецов и направился в гильдию рыбаков.

- Вы хотите, наслаждаясь, проводить день за днем за рыбалкой, или надеетесь поймать легендарную рыбу и остаться в преданиях и песнях бардов? - спросил НИП, одетый в жилетку со множеством забитых чем-то кармашков.

Наверное, вступить в гильдию рыбаков было проще всего в игре. Нужно всего-то честно ответить на несколько вопросов и купить удочку с поплавками.

Виид ничего не скрывал:

- Я хочу научиться рыбачить, чтобы, когда проголодаюсь, смог поймать рыбу.

- Да? - озадаченно спросил НИП рыбак.

За время игры множество игроков приобрело профессию рыбака. Путешествуя по Версальскому континенту, приходилось использовать лодку или корабль, и тогда, имея такую профессию, можно было получать огромное удовольствие. Но из всего этого множества ни один игрок не отвечал на вопросы, как Виид.

Рыбак посмотрел на Виида, как на невиданное чудо-юдо, и засмеялся.

- Честный ответ. Кроме того, я смотрю, ты превосходный повар. Может, когда-нибудь, если выпадет случай, ты приготовишь мне вкусненького меунтана?

- Если будет подходящая рыба, то без проблем, с радостью приготовлю.

- Хм. Благодарю. Я тебе дам для поимки специальную приманку.

Вы освоили навык Рыбалки.

Благодаря нему, вы никогда не пропадете, если случится находиться рядом с крупным источником воды. Вы можете добывать воду и еду в реках, озерах и морях. С каждым новым уровнем навыка рыбалки будет повышаться количество здоровья.

Вы получили наживку для рыбалки, 30 креветок.

Виид освоил кузнечное дело, рыбалку и теперь глубоко

призадумался.

'Учить дальше или нет?'- терзали его сомнения.

'Ведь можно и не учить? Наверное, стоит пропустить шитье? Еще один ремесленный навык... Да, если я не хочу, то можно и не учить...'

Все эти терзания были вызваны воспоминаниями детства. Когда-то ему пришлось работать на швейной фабрике, в грязном, пыльном помещении. Там он за копейки пришивал пуговицы и распарывал швы. Тяжелая, однообразная работа, воспоминания о которой приносили только боль. К тому же, он приболел и несколько раз не вышел на работу, и поэтому зарплату за последний месяц не получил.

Однако не в его характере было отступать, пропустив что-то.

Вообще-то, существовал еще навык чародея, способность накладывать магию на предметы, но Виид не мог его выучить из-за высоких требований к уровню. Поэтому оставалось только выучить все ремесленные навыки.

Окончательно решившись, Виид направился на второй этаж гильдии портных.

- Мммм... человеку с хорошим вкусом нетрудно выбрать хорошую ткань и сшить прекрасную одежду, - промурлыкала представительница гильдии. - Если вложить частичку себя в работу, то многие захотят одеть такую одежду. Ты хочешь научиться шить?

- Да, хочу.

- А пуговицу пришить сумеешь? - прищурившись, поинтересовалась она.

- Коо... конечно.

Виид умел пришивать пуговицы так же хорошо, как орудовать ложкой.

Он пришил несколько пуговиц и получил новое сообщение.

Вы освоили навык шитья.

Попрощавшись с представительницей, Виид покинул гильдию. К сожалению, в отличие от гильдии кузнецов, у гильдии портных не было рабочего места у входа, поэтому он присел в уголке одной из улиц и принялся за дело.

В свободном городе Сомурен люди пропадали на улицах целыми днями, ведя беседы или принимая солнечные ванны, или занимаясь чем-либо еще, поэтому на работающего Виида никто не обращал внимания. Он разрезал несколько кусочков ткани, затем сшил их и сделал первую одежду.

Ваш уровень навыка шитья перешел на 2-ой уровень.

Теперь вы можете, используя мягкую ткань, сшить одежду по фигуре.

Удивительно! Благодаря развитой характеристике искусства и среднему уровню ремесла, Виид смог поднять навык шитья сразу на 2 уровень.

Он сшил еще несколько одежек из ткани, купленной в гильдии, и уровень навыка опять повысился. Виид не мучился, сшивая куски ткани стежками: работа была столь привычна, что зачастую он даже не смотрел, что делает. В жизни Хэн частенько пришивал себе пуговицы или ставил заплатки на одежду.

Чик-чик!

Чик-чик!

Отрезать ткань, сшить, пришить пуговицы!

Руки Виида слаженно и изящно порхали над одеждой, будто руки музыканта, играющего на своем инструменте!

- О, здорово!

- Глянь на руки того человека.

- Супер!

Честно говоря, люди начали обращать внимание на Виида еще тогда, когда он достал ткань. Ведь пусть на улицах и сидело множество игроков, найти среди них что-либо делающих было ой как нелегко!

У людей, стоявших рядом с Виидом, на устах были лишь слова восхищения, потому что он очень быстро, буквально за несколько стежков, делал одежду. Но находились и другие.

- А это одевать-то можно?

- Не знаю, наверное, можно. Ведь это одежда...

- Если и одежда, то фиговая. Глянь. Никакой вышивки, простая совсем.

Виид краем уха слышал перешептывания игроков и просто не обращал внимания. Ожидать чего-то выдающегося от портного 2 уровня явно не стоило, хотя нельзя было сказать, что одежда плоха. Вот так, сидя на улице под взглядами множества зевак, Виид и поднял навык шитья до 4 уровня.

Теперь, когда сумка была доверху забита сделанным оружием и одеждой, Виид решил немного рискнуть.

'Потихоньку...'

Виид достал со дна сумки оленью кожу. Он получил ее в подарок от освобожденных людей в провинции Морта.

Кожа оленя высшего качества:

Прочность 5/5.

Предмет, связанный с ремесленными навыками.

Из кожи можно изготовить одежду или другое снаряжение. В зависимости от уровня навыка полученные эффекты предмета усиливаются или меняются.

Требования: навык шитья 2го уровня.

Наверное, не стоило использовать данный материал до достижения среднего уровня в навыке шитья, так как в будущем можно получить хорошие вещи.

Но Виид уже окончательно все для себя решил. Время - деньги. Важно побыстрее повысить уровень навыка, и если для этого придется тратить хорошие материалы, ну что же, такова судьба.

Чик-чик!

Виид очень медленно и скрупулезно шил одежду.

Туника испытывающего жажду оленя:

Прочность: 40/40, Защита: 13.

Мужская туника, сшитая из кожи оленя, испытывающего жажду. Отлично прикрывает тело и подчеркивает фигуру. Хорошо подойдет для монаха.

Требования: 15 уровень.

Эффекты: если одета на монахе, то ловкость повышается на 2%.

Ваш навык шитья значительно повысился.

Навык шитья перешел на 5-ый уровень. За счет умелой работы швы почти не рвутся, и это повышает прочность одежды.

На пошив одной туники Виид тратил 4 куска кожи.

- Ты погляди... А очень даже неплохо...

- Ага. Мягкая даже на вид и из отличного материала.

Зрители изумлялись тому, что не прошло и пары часов, а неизвестный игрок уже смог изготовить такую хорошую одежду.

- Навык шитья действительно так просто освоить?

- Не знаю. Мой друг вначале выбрал профессию портного, но за целый день работы у него получалась только бракованная одежда, и он удалил своего персонажа...

- Профессия портного не может быть такой легкой. Я тоже знаю много людей, выбравших ее и проливших потом немало

слез.

- Тогда как этому парню удалось так быстро научиться шить такую хорошую одежду?

Виид все так же сидел и игнорировал разговоры людей. Он достал еще несколько кусков оленьей кожи и принялся шить перчатки и сапоги.

После выполнения задания он получил 200 кусков кожи оленя, поэтому материалов хватало.

Так, неспешно работая, Виид поднял навык шитья до 9го уровня.

По идее, используя особый материал, он должен был уже давно перейти на средний уровень профессии. Но уровень попросту больше не рос.

Все 'благодаря' ограничению на количество пошитой одежды. Создатели игры заранее продумали, что со временем высокоуровневые игроки могут начать изучать ремесленные навыки и за счет ремесла получат большое преимущество по сравнению с игроками, начавшими учить навыки сразу. Поэтому и ввели временное ограничение на количество созданных вещей, после которых игрок больше не получает опыта.

Глава 3. Аукцион в свободном городе Сомурен.

Азартные игроки, вроде Виида, в поисках приключений, зачастую выбирали для начала игры столицы небольших королевств, вроде Розенхайма, обычные же игроки начинали свой путь с крупных, обжитых городов. Там проще приобрести хорошее оружие, присоединиться к группе для совместной игры, да и прокачать уровень, не уходя далеко от городских ворот.

У главных ворот в свободный город Сомурен, там, где множество людей ходило туда-сюда, появился один паренек. В странном шлеме, с ожерельем и в плаще, в бросающихся в глаза белых перчатках.

- Если вы оставите мне свои вещи, я их бесплатно починю. Будут как новенькие! Если принесете мне кожу или ткань, то я тут же сошью вам одежду. Если принесете кусочки руды, то я сделаю вам оружие или доспехи. Если принесете мясо, то я тут же сделаю жаркое. Обратите внимание, что приготовленное мной жаркое повысит вашу живучесть не менее чем на 150 пунктов! А ещё оно вкусное!

Такие выкрики не могли не привлечь проходящих мимо игроков. В основном вокруг паренька собрались новички, бедно одетые и со стандартным оружием в руках.

- А это правда, что если я принесу мяса, то живучесть повысится?

- У меня есть несколько шкур дворняжек, вы правда можете сшить из них одежду?

Однако в толпу набились игроки, которые осуждающе качали головою и цокали:

- Еще один обманщик появился.

- Друзья, не поддавайтесь на обман. Это просто уловка, чтобы набрать ваших предметов и скрыться.

- Ага, новых игроков много, вот и появляются такие типы, как он.

- Подумайте головой. Он шьет одежду, готовит блюда, ремонтирует и кует оружие - где вы видели такого человека? Это точно обманщик!

- Парень, если ты новичок, то делай как все, иди на охоту. Зачем пытаться обмануть других игроков? Ай-яй-яй...

Наслушавшись таких разговоров, собравшиеся игроки разозлились.

- Ах ты грязный ублюдок!

- Вали отсюда, чертов обманщик!

Паренька у ворот звали Виид.

Невозмутимо стоя, он спокойно выслушивал поток оскорблений. Да, неприятно, но такова жизнь. Если подумать, по-своему игроки были правы, встретить игрока с прокачанными навыками шитья, кулинарии и кузнеца кажется чем-то невероятным. И это не говоря о скульптуре и рыбалке.

Выучить столько навыков не так-то просто. Нельзя просто прийти в гильдию и пройти обучение. Сначала, хорошенько потрудившись, нужно развить навык ремесла через ремонт или скульптуру, как это сделал Виид, и только потом вы получали шанс пройти обучение.

Поэтому встретить такого игрока в игре было чем-то невероятным. Да сам Виид не поверил бы, если бы ему рассказали о таком человеке в начале игры.

Но Виид уже не был тем новичком, за прошедшее время он набрался опыта в зарабатывании денег. Если бы раньше столько игроков кричали и критиковали его, он скорее всего испытал большой шок и постарался побыстрее уйти. Но не теперь. За это время Виид уже продал несколько сотен статуэток, набрался опыта и научился просчитывать ситуацию. Он знал что, как и где сделать для того, чтобы даже из простого товара выжать максимальную прибыль. Виид стал профи в таких делах.

'Начнем с простого...'

Основные причины недоверия - это ошибочные мысли о низком уровне и предположение, что он обманщик. Нужно разрушить их, и ситуация резко изменится.

- Ну хорошо, ничего не поделаешь. Вызову Рыцаря смерти!

Виид с недовольным выражением лица взял красное ожерелье и что-то зашептал. Появился черный дым, и из него вышел Рыцарь смерти.

- Вызывали, хозяин?

- Стой здесь и не двигайся.

- Понял. Хозяин.

Рыцарь смерти угрожающе возвышался рядом с Виидом. Было жаль использовать его просто так, для вразумления игроков, но других идей не было. Результат не заставил себя ждать!

- Эй, что с тем парнем?!

- Он вызвал Рыцаря смерти.

- Это Рыцарь смерти? Да, выглядит мрачновато...

- Точно, это Рыцарь смерти. Я видел в интернете. Точно.

- Рыцарь смерти же выше 200-го уровня. Не верю. Может, магия? Он темный волшебник?

- Темный волшебник - это же второй этап при смене профессии у магов? Так для этого нужен 280 уровень...

Теперь отношение окружающих сменилось с недовольства на заинтересованность.

- Зачем человеку с таким уровнем обманывать новичков?

- Да, все запуталось. Так обман это или нет?

- Если подумать, похоже на правду...

Люди стали потихоньку собираться вокруг Виида.

Те, кто громче всех кричал и обвинял в обмане, подошли самыми первыми. Один из таких людей неуверенно протянул Вииду самое дешевое мясо.

- Вы в правду сможете сделать жаркое?

- Да. Подождите немного. Оплата 30 медяков.

Виид развел огонь в жаровне и начал жарить мясо. Добавил немного специй и пару раз перевернул.

- Пробуйте.

От жареного мяса по округе распространился притягательный аромат. Все смотрели на парня, получившего мясо. Тот неуверенно и очень осторожно откусил маленький кусочек.

Ням-ням!

И мгновенно съел все.

Затем быстро открыл сумку, вытащил оттуда все имеющиеся мясо и протянул Вииду.

- Живучесть возросла на 160 пунктов. Я заплачу, пожалуйста, пожарьте все!

- Мне тоже пожарьте!

- И мне...

Все резко изменилось. Множество игроков стремились как можно скорее передать свое мясо. Дополнительные 160 пунктов живучести значительно прибавляли здоровья и позволяли охотиться на более сильных монстров.

- Хорошо! Хорошо. Встаньте в очередь, пожалуйста! - прокричал Виид, чтобы его услышали все игроки.

Очередь получилась огромная. Обжарка мяса не требовала особых сил, и Виид очень быстро обслуживал людей. Он кидал мясо на решетку и мастерски его прожаривал, одновременно выслушивая множество вопросов.

- Я в следующий раз принесу еще мяса, Вы пожарите и его тоже?

- А можно узнать Ваше имя? Я обращусь к Вам еще.

Виид мягко улыбался и на все вопросы отвечал согласием.

- Меня зовут Виид. Обращайтесь в любое время.

- Виид. Понятно. Обязательно найду в следующий раз.

- Вы сказали Виид? Случайно не...

В Королевской дороге ники не были уникальными. Слишком много людей играло в игру, и если запретить повтор ников, то в игре неизбежно станут появляться странные и бессмысленные имена. Поэтому разработчики позаботились об этом заранее и ввели уникальные номера, посредством которых и происходила переписка или голосовой чат в игре.

- Вы случайно не тот, кто выполнил задание ордена Фреи?

- Да, скажите нам пожалуйста!

Все разговоры о герое ордена Фреи начались в свободном городе Сомурен, поэтому неудивительно, что в толпе не было никого, кто не слышал о Вииде. Да и за всю игру набиралось всего-то случаев 30, когда НИПы начинали говорить о ком-то на всем континенте.

- Это дело...

Прежде чем Виид смог что-либо ответить, игроки сами все обсудили между собой.

- Случайно, это не тот знаменитый Виид из Страны магии?

- Да нет, не может этого быть. Виид - имя распространенное.

- Точно. Игроков с таким именем много.

- Ага, мой друг тоже использует ник Виид.

После истории со 'Страной магии' имя Виид в 'Королевской дороге' встречалось чрезвычайно часто. Когда Виид продавал статуэтки, то сам встретил среди покупателей 6 человек с таким именем.

Именно поэтому Пэйл, Сурка, Ромуна и Ирен даже не могли и подумать, что играли с тем самым Виидом.

- Хм, все равно странно, из ниоткуда появляется игрок с именем Виид и начинает помогать простым игрокам...

- Ну и что? Он вызвал Рыцаря смерти, а насколько я знаю, даже среди призывателей нет таких, кто так может.

- Да задумайтесь, доказательства у вас перед глазами. Виид же уничтожил клан вампиров, не так ли?

- Ага, еще говорят у него высокий уровень веры. Скажите, откуда у повара может быть вера?

- Верно, ни один игрок с ремесленной профессией не сможет завершить такое сложное задание.

- Посмотрите. Виид молчит и ничего не говорит.

Так, погудев между собой, игроки сами себя и убедили.

В любом случае, теперь никто не обзывал Виида обманщиком.

Все считали, что он классный повар, который может вызывать Рыцаря смерти.

Тогда Виид опять, как раньше, выкрикнул заготовленные

фразы:

- Если вы оставите мне свои вещи, я их бесплатно починю. Будут как новенькие! Если принесете мне кожу или ткань, то я тут же сошью вам одежду. Если принесете кусочки руды, то я сделаю вам оружие или доспехи. Если принесете мясо, то я тут же сделаю жаркое. Обратите внимание, что приготовленное мной жаркое повысит вашу живучесть не менее чем на 150 пунктов! А ещё оно вкусное!

Теперь люди стали доставать куски кожи.

- Сделайте мне одежду.

- Мне тоже.

- Я новичок, и у меня нет доспехов.

Виид быстро осмотрел кожу. Как он и ожидал, в большинстве это были шкуры волков или зайцев, и очень редко обычной оленьей кожи, не такой, какую добыл Виид, а простой.

- Какую одежду вам сшить?

- Сделайте, пожалуйста, брюки.

- Я изготовлю Вам стильные и удобные брюки с хорошей защитой, подождите немного, сейчас все сделаю

Виид достал из-за пазухи иголку, нитки и ножницы. Разрезал кожу и сделал брюки. Конечно, он не просто взял и сшил куски кожи. Сначала Виид оценил размеры парня.

- Если такой объем, то...

Потом раскроил кожу и сшил отличные брюки. В бедрах свободные, карманы широкие... С нижним краем, доходящим до каблука, визуально удлиняющим ноги. Виид все продумал и получил из простой кожи стильно выглядящие брюки.

Качественные брюки из кожи зайца:
Прочность: 30/30. Защита 10.

Брюки сделаны из кожи зайца. Это не самый лучший материал для пошива, но благодаря удивительному таланту портного этот недостаток удалось преодолеть.

'Удачно получилось', - Виид даже сам удивился. Но не подал виду, а уверенно, с улыбкой протянул игроку брюки.

Для Виида, сравнивая с носимой им сейчас одеждой, предмет, конечно, не представлял никакого интереса, но вот новичку брюки с неплохой защитой и без ограничения уровня могли действительно упростить жизнь. И все благодаря среднему уровню навыка ремесла, без него вещь такой хорошей точно бы не получилась.

- Вау, такая хорошая вещь... - новичок глядел на брюки в руках Виида, и у него попросту не было слов. Шкуры кролика,

добытые им - один из самых никчемных материалов в игре. И из них получились брюки, которые можно носить без проблем до 30-го уровня.

- С тебя 1 серебряный.

Виид получил комиссионные и продолжил шить одежду для длинной очереди игроков. Шляпы, рубашки и перчатки после нескольких взмахов его рук выходили просто загляденье. Виид не думал, а просто выполнял работу, словно опять на фабрике, только на этот раз это было не затхлое помещение, а чистая улица свободного города Сомурена.

Дул холодный и приятный ветер, но у людей, ожидавших своей очереди, от жара горели глаза.

- Ух ты! Большое вам спасибо за такую классную тунику. Надену прямо сейчас. А если я принесу еще кожи, вы сошьете другую одежду?

Новички прям плясали от радости. Благодаря такой качественной одежде охота становилась более безопасной и быстрой.

Слухи о невиданном мастере распространились уже до такой степени, что многие игроки начали занимать очередь заранее.

Большинство сразу заказывали еду, одежду и починку снаряжения. И только где-то под вечер подошел один игрок и, немного нервничая, протянул Вииду сразу три куска руды.

- Вы действительно можете сделать доспехи?

- Конечно. Какие доспехи вы хотите? Для справки, изготовление кольчуги требует 30 кусков руды. А из этого, добавив кожи, можно сделать только сапоги.

- Тогда сделайте, пожалуйста, сапоги.

- 3 серебряных.

- Хорошо.

Виид расплавил в плавильной печи руду, залил ее в выбранные формы и получил сапоги.

Железные, нечистые сапоги:

Прочность: 35/35, Защита: 6.

Сапоги железные с примесями. Пусть защита и не высока, зато они удобные и прочные.

Эффекты: Ловкость +2.

Обычно изделия из железа и бронзы обладают лучшей защитой, чем изготовленные из кожи. Но тут было слишком мало металла.

И вдруг, в порыве вдохновения!

Виид вырезал на сапогах лису с 9 хвостами. Финальный штрих в индивидуальность предмета. Своего рода подпись.

Дзынь!

Предмет изменен.

Художественные железные, нечистые сапоги:

Прочность: 38/38, Защита: 7.

Сапоги железные с примесями. Пусть защита и не высока, зато они удобные и прочные. Изображение хитрой лисицы дополнительно повышает силы и здоровье хозяина.

Эффекты: ловкость +2, сила +1, живучесть +1.

Средний уровень скульптурного мастерства повышал характеристики предметов. Может и не сильно, но все равно две характеристики добавились.

Раньше Виид делал только скульптуры, и лишь теперь ему пришло в голову, что навык можно применять и на другой предмет.

'Черт возьми, опять что-то новенькое. Пусть и немного, но все равно супер'.

Чем больше Виид играл, тем лучше понимал, что все ремесленные профессии связаны. Прям как в жизни. Выдающиеся личности, оставившие свой след в истории, были разносторонне одарены в искусстве, математике и других науках.

И все они хорошо владели скульптурным мастерством!

Виид наконец осознал, что профессия скульптора относится не столько к ремесленному ремеслу, сколько к искусству. Мирная профессия, ничем не помогающая в бою. Хотя это не совсем правда, эффекты от прекрасных скульптур уже не раз выручали Виида, но создать такие работы было так сложно, что это неважно. Обычные же скульптуры просто бесполезные безделушки.

Поэтому повышать уровни скульптору было намного труднее, чем другим профессиям. Пока воины охотились, а кузнецы ковали оружие, скульпторам приходилось создавать обычные скульптуры и влачить жалкое существование.

И даже если после тяжких трудов им удавалось достичь среднего уровня мастерства, ситуация сильно не менялась, так как создать великолепную скульптуру не так-то и просто.

Но нет бесполезных профессий: например, чем выше

уровень у повара, тем более вкусную и полезную пищу он готовит. То же было и со скульптором.

Техника секущего ножа или разрушение статуй - уникальные способности скульптора, которых никогда не будет у других классов. Да и только благодаря работе над скульптурами, можно так быстро развить навык ремесленного мастерства и освоить навыки других профессий. Правда, для такого прогресса как у Виида, требовалось огромное упорство и оригинальность.

- Вот, держи.

- Большое спасибо, - сказал игрок, принесший металл, и в порыве благодарности отдал целый золотой.

Если такой предмет покупать в лавке, то он обойдется минимум в 10 золотых. К тому же сапоги не имели ограничения в уровне, и их можно одеть прямо сейчас, поэтому игрок без сожаления заплатил больше первоначальной цены.

- Спасибо.

- Обязательно еще загляну.

- Я нашел золотую нить, дать ее вам?

Сделанные вещи расходились как горячие пирожки. Виид работал с полной самоотдачей, но очередь не уменьшалась, а только росла.

Металл, кожа или ткань, даже такая, которую обычно выкидывали, в руках Виида превращались в хорошие предметы. Виид никому не отказывал, и игроки боготворили его.

Виид дрожал от волнения.

В прошлом, когда он продавал статуэтки, приходилось внимательно оценивать покупателей и прилагать большие усилия, чтобы убедить игроков купить товар. Однако теперь, благодаря навыку кузнеца, все сделанные вещи расходились на ура. Он делал действительно полезные вещи, и люди благодарили за это.

'Мда... если сравнивать с профессией скульптора, все выглядит как-то неважно'.

После таких мыслей все прошлые размышления и любовь к профессии сразу пропали, Виид опять начал относится ко всему скептически.

'Может, сменить профессию? Стать кузнецом и вложить все силы на развитие навыков. А потом просто создавать прекрасные вещи. Не надо будет беспокоиться о деньгах, ведь даже если не захочешь, деньги сами пойдут к тебе в карманы.'

Да, профессия кузнеца проще, чем у скульптора, но и там своих плюсов хватает. Но Виид не стал расслабляться и сразу пошел на попятную:

'Эх... Поздно, да и не хочу я ее менять. Ох, моя тяжкая доля.'

Виид без отдыха делал одну вещь за другой. Брал любые материалы, небольшие комиссионные и трудился не покладая рук. Главное - сделать побольше предметов и поскорее прокачать уровень навыка.

Чем выше уровень у кузнецов, тем более качественнее материалы они старались использовать. Поэтому все были поражены тем, что Виид без разговоров использовал любой материал.

- И вправду хороший человек.

- Ага, бывают же на свете такие хорошие люди...

- Простой и не жадный парень.

У ворот свободного города Сомурен появились два богато одетых человека.

За спиной, у одного из них, висел огромный клинок, один из тех, что держат двумя руками и бьют с размаху, а другим был довольно редко встречающийся друид-солнцепоклонник.

Чтобы стать последователем Солнца, нужно иметь как минимум 250 уровень. Для профессии поддержки такой уровень, на данный момент игры, был максимальным.

Они посмотрели на Виида и зашептались:

- О, настоящий мастер.

- Точно. Добросовестный и порядочный человек

- И умный. Так хитро выбрать профессию и заранее все продумать...

- Да, начать с ремесленной профессии - это надежно.

- Согласен, но он владеет не одним видом навыков, а несколькими...

Так они стояли и обсуждали Виида. Конечно, им никогда не узнать о всех мучениях Виида, вызванных выбором профессии скульптора. В их глазах это был очень хитрый и продуманный план игры.

Все созданные вещи разлетались в мгновение ока.

Дизайн! Благодаря высокой характеристике 'Искусство' все предметы имели отменный дизайн. Качество! Характеристики вещей намного превосходили своих аналогов в лавках торговцев.

В общем, не удивительно, что вещи так хорошо продавались.

Имя Виида моментально разлетелось по всем прилегающим землям. Некоторые игроки, получив сообщения от друзей, даже стали приходить из других поселений.

Найти хорошего кузнеца тяжело. Большинство игроков ходили со стандартным оружием, выпавшим из монстров или прикупленным в лавках у НИПов. К тому же многие хранили кожу, руду и иные материалы, выпавшие за время охоты.

Виид не отказывал никому и из любых материалов создавал хорошие вещи. А когда набралось значительное число игроков, начал еще продавать ранее созданную одежду из шкуры оленя высшего качества.

Желающих набралось много, и Виид устроил аукцион:

- Продаю сшитую мною одежду. Подходит священникам и монахам. Хорошая, качественная, из шкуры оленя. Количество ограничено, поэтому отдам тому, кто даст большую цену!

У священников и монахов в толпе загорелись глаза. На версальском континенте встречалось не так много монстров, с которых падали вещи из ткани.

- Куплю за 160 золотых!

- За 200 золотых!

Одежда разлетелась за пару мгновений. Виид не обманывал, качество было отличным, так как он продавал только последние созданные им вещи, подходящие игрокам с 100 уровнем, все первые сомнительные поделки ушли в лавку к НИПам.

За туники народ давал от 200 до 300 золотых, а шляпы и сапоги разлетались за 50 и более золотых. Благодаря аукциону в руки Виида пришло более 1000 новеньких золотых монет.

И еще долгое время после окончания аукциона люди подходили и шепотом пытались узнать, не осталось ли еще хоть одной вещи из шкуры оленя.

Спустя пару дней после аукциона Виид еще обслужил не одну сотню людей и наконец достиг желаемого результата.

Ваш навык кузнеца перевалил 10 уровень и достиг среднего мастерства.

Получены дополнительные навыки: заточка вещей и чистка доспехов.

Заточка мечей - пока не пропадет блеск меча, урон оружия будет усилен.

Чистка доспехов - ослепительно сверкающие доспехи будут рассеивать атаки врага.

- +5 ко всем характеристикам
- Слава +50.
- Искусство +3.

Через некоторое время и навык шитья перешел на средний уровень мастерства. Прежде чем начать мероприятие, Виид думал, что первым поднимется навык шитья, но ошибся, так как не учел, что воинов в игре больше всего, и просить сделать они будут именно клинки. Поэтому шитье запоздало.

Ваш навык шитья перевалил 10 уровень и достиг среднего мастерства.

Получены дополнительные навыки: глаженье и стирка.

Глаженье - у глаженной одежды повышается защита, пока она не помнется.

Стирка - требуется вода. Простирайте в воде грязную одежду. Это повысит характеристики защиты предмета. Если со временем вещь износилась или порвалась, то перед ремонтом вам понадобится ее хорошенько постирать. Навык можно использовать не более 3-х раз с одним комплектом одежды.

- +5 ко всем характеристикам
- Слава +50.
- Исскуство +70.

В тот день, когда навыки перешли на средний уровень, Виид обслужил последних двух клиентов и сделал объявление. Он забрался на стол и, осмотрев толпу игроков, многие из которых пришли из соседних королевств, прокричал как можно громче, чтобы все его услышали:

- Здравствуйте все, я прошу чуточку внимания. По моим личным обстоятельствам я некоторое время не смогу шить одежду или делать оружие. Мне очень жаль. Но есть и хорошие новости! Через 4 дня я напоследок выставлю один товар. Мой навык шитья перешел на средний уровень, и теперь я могу делать одежду из радужной ткани! Приходите через 4 дня и вы не разочаруетесь!

После этих слов Виид сложил вещи и скрылся.

- Радужная ткань?

- А что это?

Разразился такой шум и гам, что и словами не передать. Кто-то расстроено жаловался, что его очередь не подошла, но большинство людей строило различные предположения, и, в конце концов не выдержав, отключались от игры и искали информацию на сайтах, посвященных Королевской дороге.

Радужная ткань мастера:

Прочность 5/5.

Предмет для ремесленных навыков. Превосходный материал для пошива одежды и другого снаряжения. В процессе изготовления будут выбраны в случайном порядке 7 параметров. Превосходная защита от стрел и тупого оружия. Для работы с тканью требуется средний

уровень шитья.

Неизвестно, где такая ткань появляется, но что точно известно, достать ее не так просто.

Предмет для шитья 1-го класса.

Эффекты: 7 случайных характеристик в созданном из ткани предмете.

Даже сам факт того, что радужная ткань мастера есть у кого-то, казался невероятным. А тут неизвестный игрок говорит, что будет продавать из нее вещи!

Слухи разлетелись по интернету быстрее скорости света. К назначенному дню у ворот города собралось столько народу, что яблоку негде было упасть. Некоторое бежали все эти дни и ночи из других королевств в надежде прикупить такие хорошие вещи.

- Хоть одну вещь прикуплю, - перешептывались одни игроки между собой.

'Ха-ха-ха', - смеялись про себя другие слыша эти разговоры. - ' Все скупит наша гильдия.'

Да, игроков собралось много, и представителей различных гильдий тоже хватало. На просторах версальского континента вовсю шла война между гильдиями, поэтому на аукционе стояли не только друзья, но и непримиримые враги.

Все из-за надежд прикупить уникальных предметов.

- Начнем аукцион!

Виид проводил аукцион через Манауэ.

Конечно, за время создания вещей его лицо видели многие. Однако сейчас толпа людей выросла раз в десять-двадцать и среди них обязательно кто-то разместит ролик аукциона в интернете. Виид не хотел опять привлекать внимание к себе, как это было с 'Рыцарем принцессы', поэтому попросил провести аукцион Манауэ.

- Итак, 1-й лот... А! Всего господин Виид подготовил 13 предметов. Для справки, 1 уникальный и 5 редких. Остальные обычные. Итак, начнем с обычных предметов. Первый лот...

- 1000 золотых!

- 1500!

- 2400!

- 4000!

Обычные предметы из необычной ткани от портного со средним уровнем мастерства. Народ бился до последнего, чтобы хоть один предмет попал к ним в руки.

Конечно, вещи выставленные на аукционе важны, но не менее важно место аукциона и каждый участник - все это сильно

влияло на цену предмета. Даже если у тебя супервещь и ты ее продаешь в глухой деревушке, где всего несколько игроков, то ее попросту некому будет купить.

Чтобы провести хороший аукцион, надо сначала собрать тех, кто заинтересован в этой вещи, осторожно поддерживать и подогревать конкуренцию за товар между игроками и их жадностью.

Вот секрет проведения аукциона!

Благодаря великолепно спланированному аукциону, Виид продал все вещи из радужной ткани. На следующий день люди продолжали приходить на старое место, но Виид, как и обещал, уже ушел.

Глава 4. Скульптурное мастерство Дарона.

Река Венса.

Великая водная артерия Британской конфедерации. Извиваясь по просторам Версальского континента, она покорила сердца жителей королевств. Говорят, что на берегу реки открывалось 9 живописных пейзажей, вид которых мало кого оставит равнодушным.

Когда 'Королевская дорога' только открылась, игроки были очарованы рекой Венса.

Ослепительная красота и покой. Место, которое нравилось всем путешественникам.

По этой причине многие игроки специально начинали свой путь с Британской конфедерации: чтобы иногда расположиться на пикник у реки Венса!

Парочки, как тараканчики, сидели и оживленно жужжали. Даже сильный проливной дождь не мог прогнать их с берегов столь прекрасной реки.

- Посмотри туда. Правда, красиво?

- Да. Будто встретились река и небо.

- Дождь падает в реку, а потом бежит в море, чтобы сделать его еще больше. Давай, так же, растить нашу любовь.

- Да. Люблю тебя.

- Я тоже.

Потоки дождя обрушивались на землю с черного неба. Поднявшаяся водяная дымка и густой белый туман создавали впечатление, что река и небо соприкоснулись.

Прекрасный и пугающий пейзаж.

Влюбленные сидели под деревьями, мило щебетали, давая заранее подготовленные обещания в вечной любви, и смотрели на буйство стихии. Беседы в такое время надолго остаются в памяти у людей.

Но мир бывает довольно жесток по отношению к влюбленным!

- Вау! Как много воды.

- И правда, ее так много...

- Немного странно.

- Пугающе...

- Ой! Вода же ближе!

- Тебе, наверное, кажется.

- О! О! О!

Река никогда не бывает одинаковой. Множество мелких речушек постоянно подпитываю своего старшего собрата и уровень воды меняется, становясь то выше, то ниже. А теперь и дождь внес свою лепту в жизнь реки.

Венса переполнилась и вышла из берегов. Взорвалась!

- Аааааа!

- Спаси меня!

- Надо бежать!

- Это просто Ад!

Огромные волны поглотили беспечно расположившиеся у берегов парочки. В густом тумане развернулась битва не на жизнь, а на смерть. Люди кричали, бежали, пытались скрыться, но все было бесполезно: равнодушная стихия стерла семена зла - эти влюбленные парочки.

Одиночки, наблюдавшие издалека, те, кто не выдержал всех этих сюсюканий и обнимашек влюбленных и выбрал себе место подальше от реки, радостно наблюдали разразившуюся картину. В жизни серьезные, одинокие волки и амазонки не могли, видя такое, остаться равнодушными, улыбка не сходила с их лиц.

- Хихихи!

- Ахахах!

- Невероятно!

Даже за все деньги мира вы никогда в жизни не увидите, как волны уносят в речную пучину влюбленные парочки.

Такие сцены буйства природы, как разливы рек или снежные бури в провинции Морта, на просторах Версальского континента были настоящим сокровищем.

Величаво течет река Венса.

Спокойные и успокаивающие звуки воды. После ужасающего ливня река вернулась в свое русло и продолжился неторопливый, спокойный ход вещей.

Люди, постоянно проживающие в таком месте, со временем и сами становились более спокойными и самодостаточными. Хотя были и другие, по крайней мере один человек с холодными и колкими глазами, пристально наблюдающими за движениями поплавка.

Виид.

'Ха, ну теперь-то обязательно поймаю что-нибудь крупное!'

Прошла уже неделя с того времени, как он начал ловить рыбу в реке Венса. До этого, во время пути, Виид посвятил все время оттачиванию скульптурного мастерства, и удочки были

отложены.

Да, со средним ремесленным навыком можно быстро повысить уровень кузнеца или портного, но с рыбалкой дело обстояло иначе. Все зависело от того, какую рыбу ты поймаешь.

И даже если использовать лучшую наживку, никто не мог предсказать, что за рыба попадет к тебе на крючок. Да и попадет ли? Возможно, наживку просто съедят.

Виид сидел на берегу реки неделю и дошел только до третьего уровня рыбалки!

'Однозначно что-нибудь крупное. Да, я вот-вот поймаю самую крупную.'

Он внимательно следил за поплавком, не теряя внимания ни на секунду, хоть крутящиеся в кристальной воде рыбки так и норовили обманом утащить наживку с крючка.

'Ловись, ловись, дорогая рыбка!

Если бы не зарплата в CST Media, награда ордена Фреи, выручка от ремонта предметов и деньги с аукциона, то у Виида точно не было бы такой возможности. Благодаря появлению денег, он теперь мог вволю отдохнуть развивая навык рыбалки.

Хотя даже находясь в такой умиротворенной обстановке, Виида бросало в дрожь только от одной мысли о дате взноса сбережений!

Для оплаты будущего обучения сестренки приходилось каждый месяц откладывать по две тысячи долларов. Так как регулярного дохода не было, а деньги приходилось откладывать каждый месяц, Виид чувствовал себя героем фильма ужасов. Неудивительно, что его бросало в дрожь только об одной мысли о дате взноса.

Даже то, что он открыл счет в Сберегательном Банке Взаимного Кредитования, где годовая ставка выше в среднем на 2% по сравнению с любым другим банком, не спасало его от нервных переживаний.

Хорошо хоть не нужно трястись, что банк обанкротится, так как в таком случае правительство вернет сумму до 50 тысяч долларов. Тем более, говорят, что за банком стоит некий крупный политик.

Каждый день приходя на рыбалку, Виид не переставал думать о скульптурном мастерстве. В провинции Морта ледяные скульптуры Дракона и Красавицы ему очень сильно помогли.

'Да и в деревне Бэран и Лавиасе скульптуры тоже оказались к месту. Интересно, а какая статуя подойдет речному пейзажу?'

Сделать 'прекрасную' или 'великолепную' скульптуру не так-то и просто. Нужна оригинальная идея и отличное ее воплощение.

'Течет река, я ловлю рыбу. Рыбу... Точно, я ловлю рыбу!' - озаренный Виид так подпрыгнул, что чуть не уронил удочку.

Он тут же связался с Манауэ.

- Эй, Манауэ!

- Да! Виид, - со всем вниманием и почтением ответил торговец.

После проведения аукциона и продажи вещей из радужной ткани его уровень значительно повысился и он обрел непоколебимую веру во всемогущество Виида. Дошло даже до того, что Манауэ был абсолютно уверен, что если просто сопровождать Виида, золотые монеты будут сами по себе сыпаться с неба в его карманы.

- Мне нужен камень. Чем больше, тем лучше. Чистый большой камень. Купи такой, пожалуйста.

- Раз нужно, то я достану. Через два дня будет.

Пока тянулись эти долгие дни, Виид не переставал нервничать. Ловился один малек! Зачастую рыбы вообще не было, только голый крючок.

Виид столько потратил на хорошую наживку, а результата ноль.

'Да не может этого быть! - со злости он кинул удочку на землю. - Я что-то упускаю.'

С этого момента шестеренки в голове Виида стали бешено вращаться, а руки сами по себе действовать. Виид полностью погрузился в рыбалку, ища свою ошибку!

И тут он услышал голос:

- Хо-хо, пойми, рыбалка - это нечто, что очищает твою душу. Рыба свободно плавает в реке, свободно и неторопливо. Именно поэтому нам так хочется ее поймать, не так ли? Но когда мы ее ловим, то получаем не свободу, а кусок мяса.

На реке находилось множество игроков, любящих рыбачить. Даже более того, в жизни их профессия была связана с рыбалкой. И в Королевскую дорогу такие игроки пришли не потому, что им нравилось играть, а потому, что им нравилась рыбалка.

Это был клуб любителей рыбалки.

Для них Королевская дорога стала местом обетованным. Они ловили рыбу в удивительных местах, которые в реальном мире найти невозможно. Ели вкуснейшую ушицу и болтали с интересными людьми. Их персонажи развивались только за счет рыбалки.

Благо в Королевской дороге игроков не заставляли делать что-то одно. Если вы выбрали ремесленную профессию, это не значит, что нужно день и ночь сидеть и создавать товар. Да и при любой деятельности игрок развивал сразу несколько своих

характеристик. Для примера, если ты производишь доспехи, то у тебя поднимается не только ремесленное мастерство и навык кузнеца, но и пара других характеристик. Благодаря этому игроки могли в любое время уйти охотиться на монстров и не чувствовать себя слишком слабыми.

Как скульптурное мастерство и другие навыки, рыбалка тоже помогала игрокам двигаться дальше. Она повышала живучесть, стойкость и выносливость, и также повышала скорость реакции. Именно из-за последнего Виид и сидел сейчас на реке.

'Надо обязательно научиться рыбачить. Не изучить навык, а понять азы реальной рыбалки.'

Изучая кулинарию, Виид старался искать новые рецепты как в жизни, так и экспериментируя в игре. Но к рыбалке он был настроен слишком самодовольно. Виид нашел главную ошибку.

Нельзя надеяться только на хорошую наживку и навык ремесла. Да, нужно верить в себя, но, как говорится в одной пословице: 'Доверяй, но проверяй', поэтому Виид решил подойти к проблеме с другой стороны.

Он вступил в клуб рыбаков и стал учиться мастерству рыбалки.

Изучать, как правильно подбирать и нанизывать наживку, как выбирать место для рыбалки и многое-многое другое.

- Получается... В зависимости от места рыба ловится разная? - спрашивал Виид веселого бородатого рыбака.

- Да, абсолютно верно. Сам подумай. В море не найдешь речную рыбу, а в реке кита - вот такая простая истина.

- Эээ... это я и так знаю. Я имел в виду, что на одной реке от места тоже многое зависит?

- Цццц - поцокал рыбак, прищурившись. - А разве вода в реке везде одинакова? Есть глубокие места, а есть мелководье. Каменистые места или с водорослями, с чистой водой или смешанной, с кормом или без, с холодной водой или теплой. Кстати, последнее особенно важно: там, где холодная и теплая вода соединяются, встречаются самые вкусные рыбки.

- Ага. Вот, значит, как...

Виид осознал, что до этого во многом ошибался. Поначалу он отошел подальше от того места, где сидела толпа рыбаков, так как посчитал, что там слишком шумно и людно. Но раз оказалось, что от места тоже многое зависит, Виид, не стесняясь, занял место около лучшего рыбака.

- Уххх, какая большая! - радостно произнес Виид.

После смены места и подбора правильной наживки его улов сильно улучшился. Пойманная рыба была гораздо больше прежней.

- Вот, я привез камень, - сказал Манауэ, указывая рукой на повозку с большим серым валуном внутри.

- Спасибо, Манауэ.

- А... что ты собираешься с ним делать...

- Ну, если у тебя есть время, подожди и увидишь. Хотя я могу и ошибаться...

Виид достал нож Захаба, и торговца озарила идея:

- А, ты будешь вырезать новую скульптуру?!

Манауэ уже много раз видел, как из-под руки Виида выходят удивительные скульптуры. Ему нравилось наблюдать за работой, и он с нетерпением уселся на землю, ожидая, что же сейчас будет.

Виид вертел в руках нож и что-то долго прикидывал.

Возможно, скульптура станет вершиной его сегодняшнего мастерства. Виид верил, что у него все получится. Ему очень не хотелось спешить и испортить будущую скульптуру. Это новички-скульпторы могут бросаться сразу в работу, а там как получится, так как штрафы от неудачно сделанных скульптур их не волновали.

Манауэ подождал немного и спросил:

- А что ты будешь вырезать?

- Ээээ...

- Еще сам не знаешь?

Виид молча кивнул. Манауэ попал в самую точку. Нужно сделать нечто, что поможет в развитии навыка рыбалки. Вот только что?

'Может, сделать большую наживку? Нет, глупо получится, такая статуя только распугает рыбу', - Виид всерьез задумался. - 'Нужна скульптура, связанная с морем, что-то доброе, привлекающее рыбу... Да, добрая девушка. Русалка!'

Всем известная сказка о русалке.

Принцесса-русалка всю жизнь прожила под водой и, когда ей исполнилось 15 лет, впервые поднялась на поверхность моря. Она увидела корабль, на борту которого стоял молодой принц. Русалочка влюбилась с первого взгляда и на протяжении нескольких дней сопровождала корабль.

И тут начался шторм. Корабль начал тонуть, и русалочка подхватила находящегося без сознания принца и доплыла с ним до берега. Жизнь принца была спасена, вот только когда он очнулся, на берегу сидела принцесса острова. Он подумал, что это она его спасла, и поэтому решил жениться на ней.

Узнав о этом, русалочка в отчаянии обратилась к темной колдунье и получила человеческие ноги в обмен на свой прекрасный голос. Так, немая, она устроилась во дворец и

попыталась зажечь чувства любимого, но ничего не получилась и тогда, выпрыгнув из окна в море, она превратилась в морскую пену. Все обитатели моря горько оплакивали ее смерть и часто навещали место упокоения русалки.

'Да, русалка то, что нужно. Рыба так и будет плыть к месту нахождения статуи.'

Виид начал резво орудовать ножом Захаба. За последнее время он уже наловчился делать скульптуру женщин и поэтому не мудрствуя лукаво опять воплощал образ Союн.

Правда, на этот раз придется внести кардинальные изменения.

'Все что ниже пояса должно стать рыбьим хвостом... Глаза побольше, развевающиеся волосы... Хм, верхнюю часть придется сделать обнаженной.'

Виид приостановился и оценил проделанную работу. Лицо вышло довольно похожим на Союн. Ему было немного стыдно за то, что придется сделать ее обнаженной. Внутренне он противился этому, к тому же, если она вдруг увидит скульптуру, могут возникнуть крупные неприятности.

'Хм, а как же тогда... А! Переделаю на актрису', - Виид начал вспоминать известных актрис и вносить правки в скульптуру. Лицо сильно изменилось, а тело стал более налитым и упругим.

Заинтересованные рыбаки собрались вокруг работающего Виида.

- О! Что это?

- Скульптура. Впервые вижу, как их делают.

- Красиво.

Ловля рыбы на реке неторопliва и размеренна, поэтому каждое новое событие привлекает много игроков.

Виид, прокручивая в голове выбранный образ, быстро вырезал детали скульптуры. В конце концов у него получилась красивая, но грустная девушка с детским лицом. Виид специально все так продумал, так как в легенде русалочка не стала взрослой женщиной.

Дзынь!

Вы закончили статую морской нимфы.

Над созданием скульптуры трудился умелый мастер.

Художественная ценность: 450.

Эффекты: Сила, заключенная в образе морской нимфы, будет 10 лет оберегать реку от наводнений. Данный эффект не сочетается с воздействием других

статуй.

- ...

Виид опустил руки.

Статуя должна была помочь ловить рыбу, а не давать какие-то левые эффекты.

Морская нимфа - дочь морского бога, с милым рыбьим хвостиком. То есть внешне нимфа и русалка были чем-то похожи, и эта похожесть сыграла злую шутку.

- Ты...

К тому же рыбаки с осуждением смотрели на него. Им нравилось наблюдать, как любимая река уносит в море приторно сладкие парочки. А теперь появилась скульптура, которая остановила наводнения на следующие 10 лет. Виид стал врагом большинства рыбаков.

- Честно, я не хотел этого, - оправдывался Виид перед надвигающейся на него группы злых рыбаков. Еще немного, и его пинками погонят прочь от реки.

- Эх! Я сейчас все исправлю!

Попав в такую ситуацию, действовать приходилось быстро. Виид развернулся в сторону статуи и выкрикнул:

- Разрушить скульптуру!

От основания статуи, вверх, к голове, пошла огромная трещина, и когда она достигла верхушки, статуя разлетелась на множество мелких осколков.

> Вы применили способность: Разрушение скульптуры.
>
> Из-за сожаления по потерянной скульптуре вы теряете 1 искусства и 3 славы. На один день ваша характеристика искусства, в соотношении 1 к 2, прибавляется к ловкости.
>
> Навык скульптурного мастерства повысился на 0,2%

Да, разрушение скульптуры тоже один из видов работы скульптора, поэтому за него давали очки опыта. Даже больше очков, чем при создании скульптуры. Но его нельзя было применять чаще одного раза в день, да и характеристики снижались.

900 баллов искусства прибавились к ловкости Виида.

Теперь он крутил удочку очень быстро, так что глаза не успевали следить. Пусть на рыбалку такая скорость не влияла, зато выглядело впечатляюще.

МЕЧи крепко держали клинки.

- ОООООО!

- Давайте ловить всех, кроме дракона!

После быстрой смерти, воины опять были переполнены решимостью.

Возродившись, они появились где-то в лесной чаще и Пятый меч, взобравшись на дерево, спокойно осмотрел окружающую местность.

- Пятый, ну что видно? - с тревогой спросил учитель.

- Ничего не видно.

- Третий, а у тебя?

- А я вижу... мальчика.

- Маленького мальчика! Наверное, недалеко есть деревня? - учитель вскочил, и тут же все 500 человек одновременно встали.

Честно говоря, пусть они и не подавали вида, но на самом деле они потерялись. Бесстрашно напав на дракона Биакиса, МЕЧи погибли и возродились где-то на юге королевства Розенхайм.

Запасы уже давно были съедены. Воины держались только на лесных ягодах и редкой дичи, добытой на охоте. Редкой потому, что группа из 500 человек не могла двигаться тихо и все животные в страхе разбегались подальше от горе-охотников.

А так как кулинара среди них не было, есть приходилось недожаренное или пережаренное до черноты мясо, отчего у всех болели животы.

- Приведи его.

- Есть.

Третий меч быстро сбегал вперед и привел с собой мальчика.

МЕЧи, глядя на ребенка, не могли сдержать идущие слезы.

- Оооо!

- Как давно мы не видели людей.

- Наконец-то вернемся в деревню.

- И покушаем вкусного хлеба. Ням-ням.

Учитель, как можно спокойнее спросил испуганно озиравшегося ребенка:

- Тут где-то есть деревня?

- Ддд... да. А вы, дяденьки, кто?

- Дяденьки! - тут и там раздался шум среди учеников.

- Ты зачем нас дядьками называешь!

- Мы даже не женаты. Мы юноши!

- А мне вообще 20 лет! - раздался обиженный выкрик из толпы.

МЕЧи слишком близко восприняли слова мальчика, хотя, по идее, им надо радоваться, что их не приняли за разбойников.

Оговорка про дядечек заставила МЕЧей опять задаться давно заботившими их вопросами:

- Странно. Посмотри на других, они образуют группы и ходят на охоту.

- Почему у нас не так?

- Ага. Когда мы приближаемся, то все сразу разбегаются.

- Как в крепости Серабург! Пришли на рынок, а нас избегают.

- А еще, мы ни разу не ходили с женщинами на охоту! Если так и продолжится, то мы так и проживем в одиночестве и помрем одинокими старыми пердунами!

Пока МЕЧи в сотый раз делились переживаниями, ребенок со слезами на глазах опустился на колени.

- Помогите!

- А?

- Моих родителей забрал злой великан! Я вышел из деревни, чтобы их спасти. Прошу вас, пожалуйста, спасите моих родителей!

Дзын!

Великан схватил и утащил жителей деревни.

Великаны - один из видов монстров, относящихся к гигантам. Этому великану нравится мучить и заставлять людей круглыми сутками работать на себя. Похищенным жителям деревни приходилось много готовить, стирать, убирать и собирать еду для монстра. Очень тяжелая и оплачиваемая побоями работа. Похищенные люди быстро выбивались из сил и умирали.

Спасите родителей мальчика, пока они не умерли!

Трудность: С.

Награда: черный меч наемников и благодарность жителей деревни.

Ограничения: Время выполнения задания: 10 дней.

Инструкторы и ученики выжидающе смотрели на учителя. Для них выполнение заданий было сродни работе мальчика на побегушках, поэтому они всегда отказывались от заданий.

Но в это раз учитель мягко улыбнулся и ответил:

- Мы спасем твоих родителей.

- Учитель, мы же обычно отказываемся от зданий, разве не так? - спросил Второй меч.

- Нас же не просят что-то принести или собрать. Мы воины и должны помогать тем, кто попал в беду. Это само собой разумеется, - решительно ответил учитель.

- Тогда и мы тоже...

- Все примите задание. Пойдемте, схватим великана.

После последних слов 'первого меча', ученики радостно загалдели:

- Вау!

- Задание!

- Мы идем выполнять задание!

Мечта настоящих воинов - помочь попавшим в беду и прогнать монстров!

МЕЧи направились в сторону движения великана. Это было не сложно, так как на протяжении всего пути на земле попадались большие вмятины - следы великана.

- О! Такие большие.

- Наверное, больше 3-х метров в диаметре.

- Если у него такая нога, то какое же тогда тело?

Обычные игроки при выполнении заданий собирали всю возможную информацию и готовились заранее. МЕЧи же тупо шли напролом. Так, двигаясь от одного следа к другому, они вышли к огромной, словно в ней проживал дракон, пещере.

На шум из пещеры выбрался огромный, но не шибко умный монстр. Он сильно разозлился, увидев, что к его логову пришли незваные гости.

Бум-бум-бум!

Великан побежал в сторону МЕЧей, и земля задрожала, будто началось землетрясение.

- Прячьтесь! - выкрикнул учитель, и все слажено разбежались в разные стороны.

Бух!

Широкая нога великана оставила глубокий след на том месте, где только что стояли воины.

Бууу!

Великан, громко крича, стал подпрыгивать, пытаясь раздавить накинувшихся на него учеников. МЕЧи, избегая всех этих прыжков, успевали наносить удары по ногам монстра.

- Сейчас, навались!

Первый, второй и третий меч ловко, словно белки, взобрались вверх по туловищу великана. Монстру это очень не понравилось, и он стал пытаться руками скинуть надоедливых воинов, укрепившихся на его спине и голове.

- Ухуу!

Первая тройка, схватившись за волосы и одежду монстра, весело летали по телу и избегали всех атак великана. В тоже время, внизу, множество ударов обрушилось на ноги монстра.

Как огромный слон падает от маленького муравья, так и великан, потеряв силы, зашатался и обрушился на землю.

Бабац!

- Победа!

- Все благодаря Вам, учитель!

Пока МЕЧи праздновали победу, вдалеке появился маленький мальчик. Он бежал на встречу изможденно выглядящем людям, вышедшим из пещеры. Обнявшись, он стал им что-то рассказывать, указывая на МЕЧей, после чего они все подошли к воинам.

- Спасибо, что спасли моего папу и маму, дядюшки.

- Да... чего, там... не за что.

- Нет, а это, как и обещал награда.

Вы завершили задание по освобождению людей из плена великанов.

Великан, живший в горах, ловил и терроризировал жителей деревни. После его исчезновения, в эти тихие места, наконец, придет мир.

- Слава повысилась на 26.

- Отношения с жителями деревни Улкын стали дружественными.

- Уровень повысился.

- Уровень повысился.

Мальчик с трудом протянул учителю меч.

- Вот, возьмите его.

- Проверить предмет, - учитель быстро осмотрел меч, и оказалось, что он гораздо лучше тех, что у них были сейчас.

- Остальные мечи мы отдадим в деревне. А еще, наша деревня славится лекарственными травами. В знак благодарности, мы бы хотели их вам отдать, и если захотите, можете продать их в городе по хорошей цене.

Ученики были просто ошарашены, что мальчик не обманул и им всем полагается добыча. Они помогли людям, попавшим в беду, повысили славу, да еще и заработали!

- Класс!

- ОООО! Давайте теперь только задания выполнять!

Королевская дорога постепенно открывалась для славных

МЕЧей.

Виид настроился на рыбалку всерьез.

'Пока не получу средний уровень, буду есть только рыбу.'

Он ел острую уху, и с каждым следующим блюдом его решимость только крепла. Порой ему было жаль времени потраченного на приготовление рыбы, и он ел ее сырой.

- Ух! Гадость.

Виид держался только на силе воле и своей упертости.

Ему всегда нравилось драться, собирать предметы и становиться сильнее - это он мог делать бесконечно. Однако сейчас ничего этого не было. Лишь мирная, неспешная рыбалка, которая даже не приносила денег, как кузнечное или портное мастерство. Ведь если поймаешь большую и удивительную рыбу, то денег за нее много не выручишь.

Шли дни и уровень Виида поднялся до 9-го. Если точнее, до 97,6%.

Пока он ловил рыбу, с удивлением узнал о существовании рыбных рынков.

А еще рядом с Виидом всегда находился один человек. Стройный и высокий юноша по имени Зефи. Позднее Виид узнал, что парень начал тут рыбачить с самого открытия Королевской дороги.

Он сидел на камнях и с тоской глядел в воды реки Венса. Говорят, что некоторые девушки влюблялись в его загадочную безмолвную фигуру.

Так бы, наверное, все и продолжалось, но тут появился Виид. Когда он пришел, самым сильным рыбаком на реке был именно Зефи. Уровень рыбалки у него как минимум значительно выше среднего. Поэтому Виид, как и решил, сел рядом с самым лучшим рыбаком на реке.

Сначала Зефи не обращал на него внимания, но постепенно он стал реагировать на движения Виида. И с какого-то момента стал сравнивать, кто больше поймал рыбы.

Два человека хмуро следили за рекой.

Поплавок Зефи первым ушел под воду.

- О, огромная рыбина! - громко крича, он вытащил удочку. Однако на крючке висел лишь старый сапог.

- Блин.

Огорченный Зефи сел на камень и было начал насаживать новую наживку, как тут уже поплавок Виида ушел под воду.

Виид осторожно, но изо всех сил, стал вытягивать добычу из реки. Казалось, через удочку он стал единым с рыбой. Нельзя тянуть только за счет силы. Иногда надо чуть-чуть отпустить,

иногда, наоборот, закрутить. Бывают сильные рыбы, и если бездумно тянуть, то можно порвать леску.

Вот так, немножко побившись, Виид вытащил из реки большого карпа. Огромная рыбина, более 45 сантиметров. За всю историю рыбной ловли на реке Венса, эта рыбина входила в 10-ку самых крупных.

Дзын!

Ваш навык рыбалки перешел на 10 уровень и достиг среднего мастерства.

Теперь в гильдии рыбаков вы можете освоить мастерство атаки с помощью удочки.

Ваши дружественные отношения с водой поднялись на 25.

Здоровье увеличилось на 2000.

Навык рыбалки влияет на навык кулинарии. Теперь вы можете изучать особые блюда.

Эффекты блюд с рыбой усилены на 50%.

Все характеристики +3.

- Слава +50.
- Выносливость +30.
- Интеллект +30.
- Мудрость +30.

После стольких мучений Виид, наконец, повысил навык рыбалки.

Добившись своей цели, он начал потихоньку собирать вещи.

'Пока на этом остановлюсь', - думал он про себя.

Виид поставил перед собой цель выучить все ремесленные профессии до уровня мастера. Огромная и тяжелая цель, на выполнение которой уйдет не один год.

Но сейчас характеристики повысились и Виид был доволен.

- Вы уходите?

Зефи осторожно спросил, когда увидел, что Виид собирает свои вещи. В его голосе слышалось сожаление.

- Да, мне пора.

- Я только сейчас понял, что мы особо с друг другом и не разговаривали... А, Вы... наверное старше меня?

- Ну раз спрашиваешь, наверное, так и есть. Ну что ж, бывай, будет случай - еще свидимся.

Виид покинул реку Венса и отправился в столицу ближайшего королевства Кроин для того, чтобы продать статуэтки, которые он делал во время рыбалки.

Дин-дон!

Зазвенел колокольчик на двери магазина сувениров, в который вошел Виид. В магазине стоял лишь хозяин за стойкой.

- Что Вас привело сюда?

- Я пришел продать свои статуэтки.

Виид выложил на прилавок свои изделия: фигурки вампиров, волков, короны Фарго и многие, многие другие.

- Вау! - хозяин лавки не мог скрыть своего восторга. - Великолепно! Я уже давно не видел таких прекрасных изделий. Даже не могу предположить их ценность. Такая глубина, такой полет мысли в этих статуэтках...а Вы случайно не смотрели на волка, когда делали эту статуэтку?

- Да, это так.

- Вы были голодны?

Виид кивая ответил:

- Да, мне пришлось голодать дня четыре.

- О! Даже так. Я это чувствую, когда гляжу в глаза волка, такая живая статуя...

- Охохо, - от души рассмеялся Виид, после последних слов хозяина лавки, и протянул заранее приготовленную жареную рыбу.

- Ах, да! Пока Вы оцениваете изделия, попробуйте это блюдо, я сам его приготовил. Ешьте на здоровье и потихоньку разглядывайте статуэтки.

- Ах, зачем же...

- Возможно, я часто буду заглядывать к Вам. Поэтому надеюсь на толику Вашего внимания. К тому же редко встретишь человека, который понимает толк в скульптурах и имеет такой проницательный взгляд, не так ли?

- Да уж. Я тоже одно время был увлечен работой над скульптурами, но, увы, талантом не блистал, поэтому пришлось открыть магазинчик.

- Ясненько. Я только недавно вступил на путь скульптора, и мне еще многому предстоит научиться, но мое желание это сделать не проигрывает никому. Считайте меня скульптором-новичком и подсказывайте, если увидите где ошибки. Буду Вам очень признателен.

- Охохо, хорошо.

Вежливость! Служение! Преданность!

Перед людьми, от которых зависит ваше благосостояние, стоит быть чуточку подобострастным и дружелюбным. Виид принес блюдо собственного изготовления, сказал пару добрых слов, и отношения с хозяином лавки сильно улучшились.

Кто же не любит, когда тебя превозносят!

Но комплиментами надо орудовать поосторожней, а не то они перейдут в лесть, и отношения с хозяином лавки, наоборот, ухудшатся. Например, у хозяина лавки были очень уж короткие ноги. И если такому человеку сказать, что он выглядит высоким, то эффект выйдет полностью противоположным. Он сразу заметит лесть и начнет думать, что же вам от него надо.

Чтобы не попасть на такие грабли, нужно тщательно подбирать слова для комплиментов. Взгляд очень добрый, или когда смеется выглядит заслуживающим доверия - чем меньше ростом люди, тем больше они считают, что хотя они и не высокие, но душа у них широкая. Поэтому выбирая слова, надо учитывать и давить именно на это.

Можно даже применять критику. Взять всех высокорослых и критиковать их:

- Рост ничего не значит. Если ты не обладаешь взглядом способным видеть и ценить прекрасное, то даже не сможешь понять всю суть хороших работ.

- Да, Вы правы.

Так, пока хозяин лавки оценивал статуэтки, они обменивались друг с другом фразами и их дружественные отношения крепли.

После обмена любезностями и оценки статуэток, они перешел к главному:

- Сколько Вы за них дадите?

Цель Виида в игре никогда не менялась. Деньги, деньги и еще раз деньги! Он готов был вылезти из кожи лишь бы заработать побольше денег.

- За столь превосходные работы я дам цену в 3 золотых. Сколько Вы продадите?

- Все продам, - ответил Виид не задумываясь.

В последнее время он перестал продавать статуэтки обычным игрокам, так как сколько бы ты не вложил времени и труда в работу, люди все равно платили не выше некой границы в один золотой. А вот когда продаешь в лавки, то уже можно получить 2 или 3 золотых. Хотя если прикинуть, сколько времени он потратил на создание статуэток, оплата все равно не покрывала даже простой физический труд.

Гораздо эффективнее было зарабатывать деньги охотой, чем продажей статуэток.

Виид с благодарностью забрал 245 золотых.

'Возможно, когда уровень повысится, смогу зарабатывать больше. Но пока что-то не очень,' - грустно думал он.

Закинув деньги в рюкзак, он собирался уходить.

- Я вижу, у тебя есть талант к скульптурному мастерству. Ты видишь прекрасное и хорошо воплощаешь увиденное в жизни, - сказал хозяин лавки.

Посчитав что это очередной комплимент, Виид уже направился в сторону выхода, однако следующие слова заставили его передумать.

- Скульптор должен чувствовать красоту жизни. Я вижу, что в тебе это есть, да и опыта тебе не занимать. Ты случайно не слышал о мастере-скульпторе Дароне? Обычно я никому не говорю, но у тебя есть дар скульптора, поэтому тебя я могу довериться. Так вот, Дарон живет в этой крепости Легас.

Вы получили информацию о мастере-скульпторе Дароне.

Глава 5. Скульптурное мастерство метаморфоз

Виид поднимался по бедным кварталам крепости Легас.

Дома располагались на одной из возвышенностей, находящихся где-то на окраине крепости. Говорят, если забраться на один из домов, построенных на вершине, можно охватить взглядом всю крепость.

Здесь не было лавок или иных полезных зданий. Виид пришел сюда только из-за мастера Дарона. Вииду, как игроку, выбравшему профессию скульптора, было очень важно найти все секреты скульптурного мастерства.

И ему чертовски повезло, что удалось так быстро выйти на след одного из мастеров.

'Даже если он совсем не гонится за славой, жить в таком месте... не понимаю...'

Когда Виид впервые услышал о скульптурном мастерстве, то был переполнен скепсисом. Сейчас же его переполняло предвкушение от предстоящий встречи с настоящим мастером.

'Каждый великий скульптор владеет своим уникальным секретом мастерства. Если собрать все пять техник, можно отыскать самый главный секрет. Да уж, к обладанию полной силой профессии не так-то и просто подобраться...'

Если вспомнить, как все начиналось: как он овладел техникой секущего ножа и выбрал профессию лунного скульптора, то история покажется невероятной. Под руководством инструктора учебного центра, он день и ночь избивал тренировочное пугало, и именно пренебрежительное отношение к скульптуре и любовь к бою создали дружественные отношения между ними. А потом, по совету того же инструктора, Виид обратился к мудрецу и обманным путем был вынужден взять профессию легендарного лунного скульптора. Мда, пути господни неисповедимы.

Виид с трудом нашел дом Дарона.

Забор, о котором можно сказать 'что он есть, что его нет', был весь в дырах. Внутри, сидя на скамейке, мужчина среднего возраста резцом обрабатывал деревянный брус.

'Это, видимо, Дарон.'

Стоило только увидеть, как он орудует резцом, и не признать мастера было попросту невозможно. Виид прошел внутрь и, тихо наблюдая, стал ожидать окончания работы Дарона.

Конечно, ему не хотелось мешать мастеру, но еще больше он хотел увидеть сам процесс работы.

Дарон вырезал женскую скульптуру. Женщину средних лет в широкой юбке.

Во время работы, мастер периодически останавливался и сплевывал кровь на землю. Лишь после того, как скульптура была завершена, он перевел взгляд на Виида.

- Ты долго ждал. Скульптор?

- Да.

- Значит, нашел меня... Скульптурное мастерство надо осознавать самостоятельно. Когда меняется твоя душа, вместе с ней меняется и мастерство. Но, я смотрю, ты все же хочешь узнать мои секреты.

Конечно, Виид хотел. Попросту не сосчитать, сколько уже раз техника секущего ножа приносила пользу. Да и потенциал вдохновения жизни в скульптуры выглядел впечатляюще.

- Да, я хочу научиться!

- Хорошо. Однако я не могу раскрыть свои секреты каждому встречному. Я должен проверить, достоин ли ты у меня учиться. Поэтому иди и пойми души пяти живых существ.

Дзын!

Понимание скульптур.

Повторяйте движения за пятью разными существами и проникните в их души. Понять секрет мастера Дарона может только искреннее, юное и любящее сердце.

Сложность: профессиональное задание.

Награда: признание мастера Дарона.

Ограничение: только для скульпторов со средним уровнем.

Виид был растерян.

Все секреты скульптора не дружили со здравым смыслом. 'Техника секущего ножа', 'Вдохнуть жизнь в скульптуры', а теперь еще и повторяйте за пятью живыми существами и поймите их души. Он не мог понять, что надо делать.

- Какое вообще отношение имеет задание к работе скульптора? - спросил он.

На что Дарон ответил:

- Ты не будешь изучать мой секрет? Отказываешься от задания?

Виид, аж подпрыгнув, ответил как можно быстрее:

- Нет. Я очень хочу его изучить. Прям сейчас пойду и буду повторять за движениями пяти существ. Этого достаточно?

- Да. Но не знаю, сможешь ли ты...

Вы приняли задание.

Виид вышел на дорогу за крепостью.

'Пять живых существ... Под описание подходит любое живое существо. Значит, можно не выбирать сложное существо.'

Он осмотрел окрестности. Вокруг бегали зайчики, белки, косули и другие животные начального уровня. Игроки, начавшие свою игру в крепости, активно на них всех охотились.

Пора приступать к действию. Первой целью Виид выбрал - белого зайчика! Белка или косуля не подходили: они были или слишком мелкими, или слишком быстрыми - и в том и в другом случае поспевать за ними будет очень трудно, поэтому выбор и пал на зайчика.

Зайчик, склонившись к земле, умиротворенно срывал травку и жевал в свое удовольствие.

- .....

И хотя Виду чертовски не хотелось, только благодаря своей силе воле он преодолел робость и стал повторять за зайчиком.

- Ням-ням.

Виид встал на колени, склонился и начал неторопливо жевать травку.

Поскольку он разбирался в лекарственных травах, ему не приходилось опасаться ядовитых растений. Но со стороны это выглядело все равно очень глупо.

Зайчик, видимо, почувствовал взгляд Виида и прыг-скок, поскакал в другое место. Виду не оставалось ничего, кроме как на корточках поскакать вдогонку. Заяц то прыгал зигзагами, то резко набирал скорость и уносился далеко по прямой. Периодически он останавливался: пил воду, грыз травку или наблюдал красными глазами-бусинками за белками.

- Хм! И чего этот заяц такой быстрый?

Вы повторяете движения за зайцем. Прогресс 0,6%.

Славу богу, повторять получалось правильно, однако было совершенно непонятно, что связывает повторение движений за

зайчиком и скульптурное мастерство.

В любом случае, Виид целый день прыгал за зайцем, и его прогресс достиг 35%. Однако это только начало, после зайца нужно найти еще 4-ых живых существ.

Бегая за зайцем, Виид многому научился.

Прежде всего, движения зайчика сильно отличались от того, что о нем Виид думал раньше. Заяц мыл свои ушки, помечал территорию, иногда, выражая веселое настроение, прыгал восьмеркой. Естественно, он делал все, как его собрат из реальной жизни.

Маленький, милый зайчик, за которым прыгал большой и совсем не милый человек.

'Вкусный. Вот бы его съесть...'

За целый день во рту Виида побывала лишь травка, и теперь, смотря на зайчика, он глотал слюни! Вот только на всем версальском континенте это был единственный заяц, поднять на которого руку Виид попросту не мог.

Вы повторяете движения за зайцем. Прогресс 37%.

Прошло 5-ть дней, и прогресс перевалил за 80%, теперь Виид мог давать небольшие команды зайчику.

- Сесть. Встать. Повернись. Бей в бок!

Заяц крутился по земле, делал боковые удары, в общем, прилежно исполнял все команды Виида.

'Заяц... Когда узнаешь его поближе, то понимаешь, что все же это очень милое животное.'

Когда прогресс достиг 99,8%, зайчик сидел и смотрел на сияющую далеко в небе луну. А затем он встал и, протянув лапки, обнял Виида.

Вы полностью освоили движения зайца.

После зайца настала очередь оленя.

Виид не считал себя типичным скульптором, так как вложил все очки в характеристики силы и ловкости. Обычные игроки с профессией скульптора вкладывали все очки в искусство. Однако Виду было жаль вкладывать очки туда, пускай искусство и повышало ценность предметов и шанс создания прекрасных или великих работ, но вот внутренне это никак не ощущалось. А вот силу и ловкость он чувствовал, они делали его сильнее. Именно

поэтому Виид развивал искусство пассивно, посредством работы над скульптурами.

Сейчас его характеристика искусства превышала 800 очков, а ловкость 505 очков, с учетом бонусов, конечно.

'Олень! Я вполне смогу повторять за ним!'

Олень спокойно срывал листочки с ветвей деревьев, как вдруг, испугавшись чего-то, внезапно бросился вскачь. Виду не оставалось ничего, кроме как броситься следом. Благодаря высокой ловкости он не отставал.

Вы повторяете движения за оленем. Прогресс 0,2%.

После повторений за зайцем с его прыг-скок, прыг-скок, бегать за оленем было само удовольствие. Так грациозно и легко.

Однако и здесь нашлись подводные камни. Виида вдруг осенило:

'Ой, мамочки! Олень же бегает на 4-х ногах.'

Но поздно рвать на себе волосы, выбор сделан, и ничего другого не оставалось, как встать на четвереньки и, пытаясь повторять, усердно бежать за оленем.

Манауэ и Хварён, после некоторых сделок, часто посещали крепость Легас.

- И на этот раз все прошло просто отлично. Все благодаря тебе, Хварён.

- Нет, твои заслуги тут не меньше, Манауэ.

Манауэ и Хварён сидели на повозке и дружелюбно беседовали. Торговля - это череда веселых покупок и продаж, между которыми длинная и скучная дорога. Они посещали разные деревни и города, знакомились с новыми НИПами и игроками, обменивались товарами. Поэтому, если вам все это не интересно, то торговля точно не для вас.

Торговец, развивая профессию, мог сократить время погрузки товара, повысить вместимость повозки, используя хитрые способы размещения, но вот с дорогой поделать ничего не мог.

Чтобы развеять скуку в пути, они часто разговаривали. На этот раз объектом их беседы стал Виид.

- Эх, вот бы увидеть своими глазами, как Виид и спасенные паладины дерутся с лордом вампиров Торидо, - мечтательно протянула Хварён.

- Ага. Задание-то уровня сложности В, действительно, Виид особый человек. К тому же еще умудрился возвести статую

ледяного дракона, - кивая в знак согласия своим словам, сказал Манауэ.

Глаза Хварён загадочно заблестели.

Она любила сказки и легенды, и от всех историй про приключения Виида приходила в полный восторг, это, кстати, не очень соотносилось с ее прекрасной внешностью.

Ей нравилось представлять, как Виид в сопровождении кандидата на пост папы в ордене Фреи - Альберона - прибыл в городок Фехо. Заброшенное, очень холодное место, заселенное монстрами намного более сильными, чем они.

Герои терпели жуткий холод и постепенно набирались сил, чтобы затем начать спасать зачарованных паладинов! Потом Виид сделал грандиозную скульптуру ледяного дракона, благодаря которой, число освобожденных паладинов быстро увеличивалось и, наконец, герои пошли на штурм Черного замка.

Там они победили полчища вампиров и освободили невинных жителей деревни. И все для того, чтобы встретиться с сильнейшим лордом Торидо и одержать победу над ним!

В голове Хварён все события сложились в один большой фильм. Ей казалось, она взаправду видит, как герои мучились, борясь с простудой, монстрами и даже самой природой. Переживали невероятные и очень опасные приключения.

Манауэ гордо расправил плечи.

- Пусть я и говорю об этом сейчас. Но, поверь мне, я с самого первого взгляда увидел в Виде особенного человека. Когда он спустился с неба в деревню Бэран, я...

Так, мило беседуя, по пути в крепость Легас, они застали большую толпу, с интересом наблюдающую за чем-то. Необычное место для сбора толпы.. Даже на повозке до крепости добираться еще час-два, но все почему-то стояли и что-то активно обсуждали.

Манауэ и Хварён посмотрели друг на друга. После долгого и скучного путешествия им было очень интересно узнать что же там происходит.

- Пойдем? - спросила Хварён.

- Да. Нужно обязательно глянуть.

Манауэ остановил повозку на обочине, и они направились туда, где собрался народ. И увидели нечто, что шокировало их до глубины души.

По полю бежала трехвостая лиса. Ее пышные, длинные хвосты мягко покачивались в так ловким движениям. Но шокировали их не хвосты, а спутник лисы - неизвестный игрок бежал на четвереньках и повторял движения лисы. Когда она подпрыгивала, неизвестный тоже подпрыгивал, если делала сальто, то человек все в точности повторял.

Без предвидения действий лисы так двигаться попросту невозможно. Порой разница в движениях была настолько мала, что если бы не облик человека, их нельзя было бы различить.

- Вау! Кто это? Удивительно!

Общительный Манауэ стал расспрашивать рядом стоящих людей. Там, где они стояли, лицо человека рассмотреть попросту не получалось.

Маленькая девочка, стоящая рядом, ответила:

- Тот человек? Я не знаю. Но я видела, как он повторял сначала за зайчиком, потом за оленем и гоблином... а теперь и за лисой повторяет. Причем с каждым разом у него выходит все лучше и лучше.

- Да уж, странный тип...

И в этот момент человек, повторяющий за лисой, обернулся назад. Манауэ с Хварён смогли разглядеть его лицо.

- Ох!

- Ничего себе!

Виид! Неизвестный, повторяющий за лисой все движения - это Виид!

Хварён и Манауэ осторожно поглядели друг на друга. Пока все вокруг с увлечением следили за зрелищем, они обдумывали ситуацию.

Вера в Виида у обоих была безграничной, однако порой один безумный или постыдный поступок рушит все. Не сговариваясь, они повернулись и пошли назад к повозке. Начисто проигнорировав Виида.

Заяц, олень, гоблин и лиса - в повторении за ними Виид достиг мастерства. Теперь он искал пятое существо.

'Блин, это задание отнимает чертовски много времени!'

Из-за того, что на зайцев, гоблинов, оленей и лис шла охота, животных, за которыми повторял Виид, то и дело убивали. Приходилось тратить время на поиск нового, чтобы после нескольких часов повторений, после очередной смерти животного, делать это снова и снова.

Поэтому Виид решил, что пятым будет существо, на которое никто не охотится. Он выбрал лошадь.

Найти ее было просто. Недалеко от крепости Легас располагалось пастбище лошадей.

Там он на четвереньках усердно бегал и повторял.

Лошадь - это животное, которое рождено для бега, поэтому даже с высокой ловкостью Вииду было тяжело поспевать за ней. Если бы не забор, огораживающий пастбище, он точно бы не смог это сделать.

'Последняя. Осталось совсем чуть-чуть, и я получу секрет скульптурного мастерства.'

Вы повторяете движения за лошадью. Прогресс 12,1%

День повторений и уже 12%. Прогресс на лицо. Наработав большой опыт, Виид заранее подготовил особую траву, чтобы прогресс рос еще быстрее.

'Ты - то, что ты ешь. Питаясь травой, я познаю лошадь намного глубже.'

Вы повторяете движения за лошадью. Прогресс 59,0%

Вы повторяете движения за лошадью. Прогресс 89,7%

Вы повторяете движения за лошадью. Прогресс 95,9%

Два, три, четыре дня!

Чем дальше, тем быстрее шел прогресс. И наконец:

Вы полностью освоили движения лошади.

Виида обуяла эйфория. Однако, тут он осознал нечто...

Цок-цок-цок!

Когда Виид повторял за оленем, его движения оставались скованными и немного корявыми. Теперь же бежать стало привычно и удобно.

Виид летел словно ветер! И почему-то было такое ощущение, что на четырех ногах он бежал быстрее, чем на двух.

Дзын!

Вы освоили навык особых движений.

Бег на 4-х конечностях. Один из навыков передвижения.

При использовании, вы сможете набрать скорость на 60% больше, чем обычно, правда, при этом тратится здоровье и мана.

Если вы бежите навстречу ветру, ваша живучесть уменьшается на 30%. Если вы бежите по ветру, то скорость дополнительно увеличивается на 20%.

Данный навык не действует на сложных участках пути, например, извилистых горах. Зато при беге в степи скорость дополнительно увеличивается на 80%.

- Живучесть +5.
- Стойкость +5.
- Ловкость +5.

- Вау! Ничего себе...

Повторение движений за животными перешло в навык бега на 4-х конечностях!

Правда, при таком беге не привлекать к себе внимания окружающих очень трудно. А оно слишком уж давящее.

'Нда, навык-то перед людьми не поиспользуешь...'

И, тем не менее, Виид широко улыбался. То, что он повторял движения за животными, было секретом для его знакомых.

'Ничего. Они точно не узнают.'

Завершив задание, Виид отправился обратно в крепость Легас. Конечно же, на двух ногах.

Дарон снова работал над скульптурой женщины среднего возраста.

Пока мастер заканчивал работу, Виид тихонько ждал и тщательно рассматривал скульптуру. Она была очень похожа на прежнюю.

'Он опять делает ту же скульптуру?' - в недоумении пожал плечами Виид.

Когда-то и он сам делал одни и те же фигурки: зайцев, лиц и волков. Однако, за копии много опыта не давали.

'Да и лицо... даже можно сказать некрасивое.'

Если ты стал мастером скульптором, то в твоих силах творить такие лица, что самые прекрасные принцессы и даже боги позеленеют от зависти. Однако лицо женщины было самым обычным.

Наконец-то Дарон закончил работу и обратился к Вииду:

- Ты завершил мое задание?

- Да. Заяц, олень, гоблин, лиса и лошадь - я повторял их движения.

- О, ты быстро закончил. Хорошо потрудился. А теперь, держа в голове образ, сделай скульптуры этих существ. Если сумеешь, то я открою тебе свой секрет.

- Без проблем, - уверенно сказал Виид и, присев на рядом стоящую скамейку, стал доставать инструменты.

Опыта у него было предостаточно. За время игры, Виид переделал сотни различных скульптур от маленьких волчонков до огромных великолепных статуй.

'Помнится, зайцев и лис я особенно много переделал, когда еще продавал скульптуры другим игрокам.'

Виид уверенно взял резец и деревянный брусок, после чего приступил к работе. Однако уже с первых минут его не покидало ощущение, что что-то идет не так.

'Где же я ошибаюсь?'

Вся былая уверенность испарилась. Виид остановился и серьезно призадумался, что же не так.

Фигурка зайца в его руках сильно отличалась от тех, прежних статуэток. В общем-то и неудивительно, так как за прошедшее время скульптурное мастерство возросло. Однако было и кое-что новое. Повторяя движения за животными, Виид намного лучше узнал их. Почему уши у зайца длинные, почему хвостик такой и как он двигается - все это Виид теперь знал и неосознанно учитывал в работе.

Статуэтка стала более выразительной, детальной и живой.

'Охо-хо...'

Если раньше Виид просто копировал прошлые работы, то теперь он мог делать фигурку грустного зайца, радостного зайца и других. Даже зайца, жующего траву - сначала рвущего, потом грызущего. Или зайца, убегающего от врагов. В общем, теперь Виид мог подчеркнуть все нюансы жизни белого зайчика.

Когда он повторял движения за гоблином, то испытывал небольшую неприязнь. Теперь, работая над его фигуркой, Виид, вспоминая, пытался понять его душу. Так же, как, работая на фигуркой лошади, он вспоминал бескрайние поля.

Виид сам удивился, насколько комфортней и интересней стало работать над, казалось бы, сотню раз созданными скульптурами. Будто он делал друзей, с которыми проведет много времени.

Когда Виид завершил 5-ю статуэтку.

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили 5 статуэток животных.

Небольшие, но очень сложные статуэтки. Над ними поработал настоящий мастер, и поэтому в них заключена большая художественная ценность. Скульптуры вызывают радость и восторг у все кто их видит.

Художественная ценность: 460.

Эффекты: У всех, кто смотрит на скульптуры, в течение дня здоровье и мана повышаются на 6%. Повышается дружественное отношение вырезанного животного. Стойкость к огненной магии + 15%. Вы можете обнаруживать ловушки начального уровня.

Лидерство +25.

Интеллект +10.

Скорость передвижения +10%.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других статуй.

Количество созданных Прекрасных Работ: 4.

Навык скульптурного мастерства повышен.

Виид крепко сжал кулаки.

Он уже несколько раз работал над 'прекрасными скульптурами' и даже создал одну 'великолепную работу' - ледяного дракона. Однако впервые он создал 'прекрасную работу' из деревянных брусков.

'К тому же с такими эффектами...'

Пусть дружелюбие особо не поиспользуешь, зато другие эффекты, такие, как повышения объема здоровья и маны, были как никогда к месту.

'Заяц, олень, гоблин, лиса, лошадь. Особенности этих животных проявились в эффектах.'

До этого момента только большие скульптуры были ценны. Но теперь и маленькие давали такие же или даже лучшие эффекты.

Большой прогресс в мастерстве скульптора для Виида.

Дарон посмотрел на сделанные статуэтки и покачал головой:

- Любовь к объектам скульптуры делает работы еще более живыми и прекрасными. Ты превосходно завершил мой экзамен.

Вы завершили задание 'Понимание скульптур'.

Раньше вы вырезали внешнее отображение животного. Но выдающиеся скульпторы в своих работах стараются как можно полнее отобразить душу отображаемого существа. Любовь к животному и желание узнать о нем побольше - несомненно, одно из главных качеств скульптора.

Награда за задание: Секрет Дарона!

Получите ее у самого Дарона.

Как только Виид закрыл сообщение, Дарон продолжил:

- В моих скульптурах нет ничего особого. Просто я люблю тех, кого вырезаю. Я не использую никаких техник или правил при создании скульптур, а всего лишь вкладываю малую толику того, что я вижу. И, несомненно, если и ты будешь так поступать, то такие скульптуры обречены стать особенными. Это и есть секрет скульптора, о котором так много говорят люди.

- И все?

- Да, понимание тех, кого создаешь, и есть мой секрет. И единственное, чему я хотел бы тебя научить, это метод понимания скульп... кха-кх! - Дарон прокашлялся и сплюнул новую порцию крови.

- Как Вы? - обеспокоенно спросил Виид.

- Уф! Не могу сказать, что хорошо. Время подходит к концу, а мне еще нужно сделать 300 скульптур. Я хотел бы, как минимум, выполнить все полученные заказы, а потом со спокойной душой покинуть сей мир. Ты не поработаешь со мной в течение недели? Работая вместе со мной, ты сможешь лучше понять секрет мастерства.

Дзын!

Заказы Дарона.

В течение недели, вместе с Дароном, выполняйте полученные заказы. Это поможет вам, как скульптору, в дальнейшем делать более живые скульптуры. Данный этап обязателен для полного понимания секрета скульптора Дарона.

Сложность: профессиональное задание.

Награда: Навык скульптурного мастерства возрастет в 2 раза. Даже если вы не справитесь с заданием, вы узнаете секрет мастерства скульптора.

Ограничения: Неудачные работы не засчитываются.

Если вы не уложитесь в сроки, ваша слава будет понижена и придется заплатить денежный штраф.

Виид особо не раздумывая, согласился. Естественно, никакие штрафы и понижение славы не остановят его, когда на кону секрет мастерства скульптора.

К тому же, была и другая причина. С тех пор, как он создал статую Ледяного дракона и получил 6 средний уровень, его скульптурное мастерство сильно не повышалось. В этот же раз за прекрасную работу дали довольно много опыта.

Еще совсем немного усилий, и он мог подняться до 7 уровня среднего мастерства.

'Да, чем дальше, тем сложнее повышать навыки. Такой хороший шанс упускать просто нельзя.'

Поработав неделю над заданием Дарона, Виид мог значительно повысить скульптурное мастерство. К тому же, работая над заказом, не придется мучиться и придумывать, что вырезать.

- Решай, что будешь вырезать, - Дарон протянул Виду листок со списком заказов.

300 скульптур. Конечно же, среди них были сложные, те, что требуют глубокой проработки. Виид вполне мог взяться только за простые заказы, но тут в нем разгорелись амбиции.

'Нет, легкие - это не интересно. Пусть меня никто и не обучал, но этот этап я прошел. Теперь же, я готов помучиться..'

Он решил выполнять в день по 30 скульптур, всего выходило 210. Утром, в обед и вечером - если без отдыха работать, то все должно получиться.

Фигуры на носу корабля.

Флоту, плавающему на раскрытых белых парусах под далеким-далеким солнцем, очень нужны ростры. Заказчик очень просил статую дельфина.

Заказы друг от друга особо не отличались. Нужно лишь чуть-чуть поработать и, при удачном завершении, получить причитающиеся бонусы в виде повышения навыка. Правда, были и небольшие трудности. Скульптуры приходилось выполнять в полном соответствии с требованиями заказчика. У Виида, который до этого работал, как ему хотелось, вначале это вызывало трудности. Но со временем он привык и уже без проблем понимал, что же хочет увидеть в скульптуре заказчик.

В первый день он сделал лишь 15 скульптур, зато на второй

уже 24, а на третий 35. Выполняя заказ, разговаривая и слушая истории, Виид все больше дружился с Дароном.

- В молодости я встретил одну женщину и полюбил ее, - рассказывал мастер. - Всю жизнь я обладал лишь одним талантом, поэтому я решил вырезать ее скульптуру.

- Вот оно что.

- Однако, она рано покинула мир и я не смог с ней расстаться. После смерти она жила и взрослела в моей памяти, такой я ее и вырезал. Создание скульптур - это непростая работа. Недостаточно только увидеть и отобразить выбранный объект, нужно вложить свою душу в работу, так же, как я вкладываю свою любовь в работе над скульптурой любимой.

Так, работая, они вели неспешные разговоры.

Неделя пролетела незаметно. Виид едва успел выполнить весь заказ и получить 7-й уровень скульптурного мастерства.

Дзын!

Вы завершили задание 'Заказы Дарона'.

Дарон всю жизнь вырезал скульптуру только одной женщины. Его скульптуры полны любви и жизни. Поделившись своим мастерством с другим, начинающим скульптором, он теперь может спокойно и радостно покинуть сей мир.

- Ваш навык скульптурного мастерства повысился.
- Вы освоили новый навык: 'Скульптурная трансформация'
- Вы освоили новый пассивный навык: 'Понимание скульптур.'

Виид тут же, в нетерпении, проверил свои навыки.

'Окно навыков. Скульптурная трансформация. Понимание скульптур!'

Скульптурная трансформация:

Секретная техника Дарона, о которой мало кому что известно.

С помощью созданных вами скульптур вы можете изменять свое тело.

Требования:

- Технику возможно использовать только после освоения навыка 'Понимание скульптур'.

- Требуется характеристика искусства 500 или больше.

- Количество маны: 2000.

ВНИМАНИЕ!

Во время трансформации в другого человека или существо вы меняете только свою внешность и физические данные, ваши характеристики и уровень остаются прежними. Если для превращения выбрано огромное существо, потребуется определенное количество силы и здоровья.

Понимание скульптур 1 (0%).

Чем лучше вы понимаете отображаемые объекты, тем выше шанс создания выдающихся работ.

С повышением навыка появляются дополнительные эффекты в скульптурах и технике 'Скульптурная трансформация'.

После освоения начального уровня к скульптурному мастерству добавляется 10%. Вы можете превращаться в существ, обитающих на земле.

После освоения среднего уровня к скульптурному мастерству добавляется 20%. Вы можете превращаться в летающих существ. Однако сначала вам придется понять, как работать крыльями.

После освоения уровня мастера к скульптурному мастерству добавляется 30%. Вы можете превращаться в существ огромных размеров.

Так Виид узнал еще один секрет скульптурного мастерства.

'Скульптурная трансформация...'

Но поскольку характеристики и уровень оставались прежними, было сложно сказать, есть ли смысл превращения в сильных монстров. Например, если превратиться в дракона, то не получится использовать его абсолютную силу. Да еще придется учиться управлять телом, так как оно совсем вам непривычно. Не умея делать нормальные шаги, вы станете легкой добычей даже для обладателя не боевой профессии.

С другой стороны, если сейчас Виид превратится в кролика, то это будет милый монстр-заяц с 200-м уровнем. Еще один плюс, что появился очень полезный навык понимания скульптур.

- Кха-кх, - Дарон, скрючившись, опять зашелся кашлем, после чего, еле разогнувшись, сплюнул новую порцию крови.

Он передал все, что знал, и уже был готов отойти в иной мир.

- Ты... у меня есть к тебе личная просьба.

- Я слушаю.

- Ты не мог бы поддержать меня, пока я завершаю последнюю статую? Сил совсем не осталось...

- Да, я помогу.

Виид остался еще на один день, ухаживать за Дароном.

Мастер вложил всю свою душу в последнюю скульптуру. Под конец дня кашель не покидал его ни на минуту и земля была красная от крови.

Наконец он закончил свою последнюю скульптуру.

Женщину средних лет. Любимую...

Отложив резец в сторону, Дарон с трудом промолвил:

- Ну вот и все. Пробуй себя в различных областях. Не стой на месте. Профессия Лунного скульптора растет только с увеличением опыта в различных областях.

- Да, я так и делаю.

- Я горд, что смог передать свою технику Легендарному Лунному скульптору. Однако, знаешь ли ты, чем твоя профессия отличается от Лунного скульптора?

- Нет, не знаю.

Виид действительно ничего не знал, даже после долгих поисков по интернету ответа на этот вопрос он не нашел.

- Я расскажу. Издавна, большинство профессий передавалось от учителя к ученику. Секреты мастера в руки начинающего. Так вот. Давным-давно жил царь, который объединил весь материк. Рыцарь, который лучше всех владел клинком. Торговец, который имел самое большое состояние... и другие. Только о них говорили, что они легендарные...

- Значит... это хорошая профессия?

Профессия, которую Вииду навязали обманом.

Да, сейчас он бы ничего менять не стал. Его все устраивало. Однако даже теперь он не мог забыть того обмана и в глубине души надеялся, что профессия уникальная.

- Легенда - это легенда, ничего больше... - тихо сказал Дарон.

- .....

- Ты прославляешь профессию, а не она тебя...

- .....

Деньги, а не слава! А еще сила - вот к чему стремился Виид. Поэтому слова мастера привели его в смятение.

'Вот это поворот. Получается, лунный скульптор от легендарного ничем не отличается...'

Лучше бы Виид этого не знал!

Так бы осталась хотя бы надежда. Ведь он все это время думал, что профессия легендарного лунного скульптора хоть в чем-то лучше просто лунного скульптора.

- Иллиен...? - глядя куда-то вверх, произнес Дарон имя любимой, и испустив последний вздох, развеялся в вспышке света.

На месте, где он умер, осталась маленькая деревянная скульптура...

'Скульптор... Только люди, очень любящие мир, оставляли после себя скульптуру...'

Лишь теперь, после прошедших недель обучения, Виид стал понимать, что за профессию он выбрал и в каком направлении двигаться.

Просто делать скульптуры недостаточно, нужно вкладывать в них жизнь. Даже у самой маленькой лисы есть своя душа. И запечатлеть ее может только настоящий мастер.

Виид взял заготовку, резец и начал работать над новой скульптурой. Ведь только он видел последние часы жизни мастера Дарона. И кому, как не ученику, следует сохранить в памяти людей образ наставника.

Дзинь!

Великолепная работа. Вы завершили скульптуру Дарона.

Скульптура, сделанная преданным учеником, излучает любовь, которая была у мастера Дарона. И хотя он покинул мир, частичка его души навсегда останется с людьми.

Художественная ценность: 2300.

Особые эффекты:

- У всех, кто посмотрел на скульптуру Дарона, скорость восстановления здоровья значительно возрастает.

- Устойчивость к магии +40%.

- Здоровье повышается на 45%.

- Всем характеристикам +10.

- В местности, откуда видна скульптура Дарона, невозможно проводить битвы.

- В королевстве, где расположена скульптура, благосостояние населения быстро растет.

Данные эффекты не сочетается с действием других статуй.

Количество созданных Великолепных работ: 2.

Скульптурное мастерство достигло среднего 8 уровня.

Это позволяет вам создавать более детализированные и тонкие работы.

Скульптурное мастерство достигло среднего 9 уровня.

Эффекты от навыка Ремесла повышены на 5%.

Понимание скульптур перешло на 4 начальный уровень. Чем выше знания и любовь к скульптурам, тем лучшие эффекты будут у создаваемых работ.

- Слава + 1350
- Искусство + 79
- Выносливость +3
- Стойкость + 3
- Лидерство +5
- За создание великолепной работы +1 ко всем характеристикам

Глава 6. Осада крепости Одеин.

Виид покинул крепость Легас и от волнения быстро шел.

'Давненько я не дрался с монстрами.'

Виид, обычно выбиравший только сложных и опасных противников, последние несколько месяцев посвятил развитию ремесленных навыков.

Слишком много времени прошло, и ему казалось, что он потерял чувство боя.

Когда ведешь поединок за поединком, напряжение такое, как будто идешь по острию ножа. Ты сживаешься с ним, ощущаешь частью себя. Но сейчас Виид ничего не ощущал, он был пуст.

'Может, бесславно умру...'

Слабость поселилась в его руках и мыслях. Возможно, из-за того, что, пока он развивал ремесленные навыки, другие убежали далеко вперед.

Прошло уже несколько месяцев, как он вернул святыню ордена Фреи, но уровень как был, так и остался 228-м. То повышение на 9 уровней за выполнение задания было последним на памяти Виида.

Иногда по 'шепоту' он слышал известия от Пэйла, который уже перевалил за 190 уровень. Сурка, Ирен и Ромуна - все они ходили вместе с ним, и их уровни были примерно одинаковые.

Даже у Манауэ уровень достиг 160, а у Хварён - 210-го.

Все двигались вперед, и лишь Виид стоял на месте. Хотя нельзя сказать, что он только отдыхал. За это время Виид прошел длинный путь. И пусть уровень совсем не повысился, зато все характеристики усилились, и он мог по максимуму использовать умения легендарного скульптора.

- Ха-ха-ха.

- Всех убьем.

Увидев монстров, МЕЧи, не раздумывая, бросались в бой. Каким бы сильным монстр ни был, пока он не давал сдачи, ученики не считали его достойным противником.

Амбиции настоящих мужчин. После победы над великаном МЕЧи старались удержать то состояние, ту энергию и дрались со всеми подряд.

Они становились все более узнаваемыми. 'Группа сумасшедших воинов' - таким прозвищем наградили их игроки Королевской дороги. Пятьсот игроков под предводительством

первой пятерки. Первых пяти МЕЧей.

- Э.. учитель?

- Да, что тебе, Второй?

- Я насчет Виида.

МЕЧи не часто переговаривались по 'шепоту' с Виидом, так как чувствовали себя неловко, отвлекая от дел человека, который так много для них сделал. Однако Второй и Третий меч продолжали активно общаться с Виидом. И не просто болтали, а собирали информацию! Ведь если знаешь чуть больше, чем другие, то можно выделиться перед учителем. Рассказать, где вкуснее еда, какие вещи остаются после монстров и многое-многое другое.

Они вдвоем даже выучили кулинарию, все для того, чтобы стать полезными их кумиру, учителю - человеку, о котором, оказалось, они так мало знают.

Ведь даже в том, как он крутил меч при битве с волком, было что-то невероятное. Естественные, быстрые движения, избежать которых монстр попросту не мог. Ученики завороженно следили за техникой боя своего кумира.

- Да, я знал, что наш учитель мастер меча, но...

- Но это невероятно.

Поэтому все вокруг лезли из шкуры вон, лишь бы угодить Первому мечу и освоить еще один новенький приемчик.

Второй меч осторожно продолжил:

- Виид завершил дела и опять направляется на охоту.

- Хм, правда? Интересно было бы поглядеть. Ведь настоящего мужчину можно оценить, только когда он выходит на бой против сильного противника.

- Но Виид давно уже не дрался, не так ли?

- Да, верно.

- Прошло много времени, не забыл ли он еще, как драться?

- Охо-хо, - последние слова сильно развеселили учителя.

- Что тут смешного? Он давно не ходил на охоту и, наверное, его чувства притупились.

- Второй Меч...

- Да, учитель?

- Хищник ведь не забывает, как добывать добычу. Разница лишь в том, кошка это или лев. Вот и все...

- Ну... да. Верно, учитель.

Хотя на словах Второй согласился с учителем, в глубине души он не был согласен с таким утверждением. Каким бы ты ни был выдающимся спортсменом, если сделать большой перерыв, то чувства и реакция притуплялись - такова реальность.

- ... И если ты настоящий воин, то неизбежно настанет

время, когда придется отложить клинок в сторону.

- А? - задумавшись, Второй потерял начало фразы учителя.

- Надо уметь отделить себя от клинка. Сначала есть ты, а потом уже твое оружие, не так ли? Ради достижения цели не нужно зацикливаться на средствах, в нашем случае, на оружии. Научись откладывать меч в сторону, однако в голове, в воображении продолжать прокручивать приемы. Это один из главных способов тренировки, о котором я тебе уже не раз рассказывал. Думаю, что Виид и без подсказок со стороны дошел до этого сам.

Множество людей оживленно передвигалось из одной части форта в другую.

- Проверить запасы!

- Ребята, нам нужно выложиться на полную катушку. Удержим форт, и гильдии 'Балкан' придется сосать палец долгое время.

- Отразим все атаки и получим все или ничего!

Альянс гильдий в форте Одеин.

Гильдии 'Процветание', 'Оазис' и 'Крылья Мейпа' - три основных захватчика форта - погрязли в раздоре. Все потому, что гильдия 'Процветание' решила во что бы то ни стало захватить власть. Другие гильдии пытались вести разумный диалог, но ничего не получилось.

Множество игроков вступило в ряды 'Процветания', как только узнали о том, что гильдия хочет единолично владеть фортом Одеин. Благодаря такому количеству игроков, 'Процветание' смогло захватить практически все доходы форта и настроить против себя бывших союзников.

Гильдия 'Оазис' в основном состояла из наемников, которые после потери дохода разругались и разбежались в разные стороны. А вот 'Крылья Мейла', поклявшись отомстить, вышли из альянса.

Гильдия 'Балкан', бывший хозяин форта, тоже точила ножи.

- Вернем назад украденное у нас! Покажем гадам, где раки зимуют! - выкрикнул глава гильдии - мастер Грейн Балкан.

Они уже несколько раз собирали войска и пытались вернуть форт, однако только терпели поражение за поражением. Теперь же все должно было измениться. Переполненные злостью 'Крылья Мейла' присоединились к гильдии 'Балкан'. Таким образом, сейчас их войска превосходили по численности силы гильдии 'Процветание'.

Форт находился на границе Британской конфедерации и королевства Айтерн. Множество торговцев каждый день

проходили через ворота Одеина и оставляли свои денежки в карманах владельца крепости.

С обеих сторон собралось огромное количество людей, и никто не мог предсказать, чем же закончится очередной штурм крепости.

Все внимание Версальского континента сосредоточилось на форте Одеин.

До осады оставалось два часа.

Силы гильдии Балкан медленно сосредотачивались вокруг крепости. Не спали и защитники, весь форт был в движении.

- Первый корпус прибыл.

- Второй корпус прибыл. Ожидаем приказов лорда крепости.

- Третий корпус готов. Указанное место занял.

- Четвертый корпус завершил подготовку.

Войска гильдии 'Процветание' были разделены на четыре корпуса, по 3000 человек в каждом. Первый корпус - главные силы гильдии, они защищали стены крепости. Второй - охранял ворота форта, на случай их разрушения. Третий - состоял только из лучников и магов, основные атакующие на дистанции силы. Их расположили по башням форта. Четвертый - отвечал за снабжение и состоял в основном из новобранцев.

Все остальные силы были наемниками. Также в форте находилось много солдат-защитников - НИПов. Они не очень радовались очередной войне за крепость, но это, в общем-то, никого и не интересовало.

Лидер 'Процветания' думала только об одном, о победе. Была проведена полномасштабная подготовка к предстоящему сражению, привлечено множество игроков-наемников за счет награды, трехкратно превышающей предложение 'Балкан'. Траты были колоссальными, но цель оправдывала средства. Если крепость не удастся удержать, 'Процветание' теряло все.

На заднем дворе крепости Одеин собралось войско наемников.

- Пока наша задача ожидать здесь. Как только в сражении наступит переломный момент, мы вступим в бой. Есть у кого вопросы?

После последних слов Брайна - генерала от гильдии 'Процветание' - раздались лишь звуки бряцанья оружия и доспехов. Наемники садились на землю, проверяли свое оружие или неспешно рассматривали стены форта.

- Редкое зрелище. Собралось столько воинов.

- Посмотрите туда. Маги летают.

- Раз столько народу, драка будет серьезная... 'Балканы' имеют зуб на всех, кто защищает крепость, а значит, и на нас.

- О, тогда вероятность, что мы умрем, повышается. Да?

Наемники неспешно переговаривались в ожидании команды генерала. Спешить им было, в общем-то, некуда. Гильдия 'Процветание' обещала каждому по 10 золотых за участие! Еще 5 золотых за каждого поверженного врага! И еще 20, если к концу сражения останешься в живых! Правда, не надо забывать, что две последних оплаты будут только в случае победы гильдии.

Но многие воины на самом деле собрались не только ради денег. Их привлекало полномасштабное, захватывающее сражение.

Бум! Бум! Бум! Бум! Тууууу-ту-ту-ту-туту!

Раздались где-то за стенами крепости звуки барабанов и горна. Видимо, гильдия 'Балкан' закончила приготовления и начала наступление.

- Идут... - раздавалось то тут, то там перешептывание наемников.

Снизу было прекрасно видно, как зашевелились на стенах маги и лучники.

Земля под ногами игроков начала немного трястись от марширующих сил противника.

- Корпус рыцарей. Рыцари железного креста гильдии 'Балкан'!

- Рыцари наступают!

- Ну все.... Началось!

Наемники от волнения повскакивали со своих мест и в порыве радости закричали:

- Урррааааа!

- Битва! Разорвем всех!

- Защитим форт, не сдадимся завоевателям!

Наемники, уже под звук барабанов и горна гильдии 'Процветание', громко кричали и радостно трясли оружием. Все пришли в восторг. Но были и те, кто продолжал просто сидеть. Теодор, увидев это, подошел к одному из них.

- Видимо, ты испугался. Ничего. Все так начинают, - уверенно произнес он.

Теодор был опытным воином и побывал уже во многих сражениях. Таким образом он пытался успокоить новичков и продемонстрировать свое превосходство. Именно последнее и было основной причиной действия воина.

- А... битва уже началась, - оглядевшись вокруг, растерянно произнес новичок.

- Да. Я вижу, ты что-то делаешь. Что это, кукла?

Теодор наклонился и пригляделся внимательнее к изделию в руках новичка. Похоже, из дерева тот вырезал крепость Одеин.

Рыцари железного креста.

Когда-то, во времена владения крепостью, они наводили страх на противников гильдии. Теперь же ситуация изменилась и они дрались за возвращение Одеина, но, тем не менее, среди сражающихся отрядов равных им по силе никого не было.

Отряд рыцарей стоял вдалеке на возвышенности и следил за общим ходом сражения. Все решится во второй половине столкновения, именно тогда рыцари и вступят в бой.

Глава гильдии 'Балкан' громко, не жалея голоса, закричал:

- Солдаты! Соратники! Наступаем! Вернем наш форт обратно!

После его слов бесчисленное количество воинов одновременно двинулось в атаку. Невероятное и угрожающее зрелище. Все, кто находился в крепости, почувствовали дрожь земли.

- Файрбол!

- Меткий выстрел!

Маги и лучники на стенах атаковали захватчиков. Их стрелы и заклинания потонули среди наступающих войск, словно их и не было. Духи и големы летали между сражавшимися армиями. Ассасины, тайком пробравшиеся в тыл обеих армий, резали горла магов.

От лестниц и веревок крепостная стена стала серого цвета и бой перешел под стены. Баллисты и требушеты обрушили вал каменных и железных снарядов, погребая и своих и чужих.

До сих пор все попытки захватить форт у 'Процветания' были неудачными из-за сильной защиты владельцев. Но теперь, при поддержке новых союзников и благодаря огромным денежным затратам, 'Балканы' потратили все деньги, что остались со времени владения крепостью, они собирались наконец вернуть крепость назад в свои руки.

Две армии столкнулись в ожесточенном сражении.

Форт Одеин и его окрестности содрогались от разворачивающихся боев.

Войска наемников под руководством генерала Браина вступили в бой спустя 4 часа после начала битвы.

Стены форта уже перешли в руки 'Балкана', однако такой успех был оплачен кровью множества воинов. Практически треть лучников и магов НИПов полегли в бою.

'Процветание' без сожаления тратила все деньги на защиту

Одеина. Однако теперь, после прошедших боев, можно было сказать, что силы сравнялись.

Атакующие войска направились к тренировочному залу, рядом с которым расположились силы наемников под руководством Брайна.

- Всем сохранять свои места.

Даже без слов Брайна никто никуда не бежал. Наемники находились в тупике: сзади стена, впереди противник. Поэтому воины грозно размахивали оружием, в основном мечами, топорами и копьями, и ждали атаки противника.

Виид был среди них.

'Да, впечатляет.'

Раньше он уже несколько раз видел битвы за Одеин по ТВ, но только теперь принимал участие лично. И это было грандиозно. Ужасающие звуки доносились со всех сторон: жужжание смертоносных заклинаний и крики умирающих людей. Все было очень реальным.

Холодный пот стекал по спине Виида. Даже когда он играл в 'Страну магии', то не принимал участие в осадах. Первый реальный опыт.

Только из-за желания вернуть чувство боя, Виид решил с головой окунуться в самое кровопролитное сражение. Даже закрыв глаза, можно было почувствовать силы атакующих сторон.

Когда на наемников напали передовые силы врага, он тут же закрыл лицо деревянной маской в форме бабочки, которая вот-вот взлетит.

- Ты, в маске! Тебе не повезло, что ты встретился со мной! Ахахаха! Силовая атака!

Воин широко замахнулся клинком...

Бац!

Виид с легкостью отразил атаку противника. Все переживания тут же ушли. Лишь смотря на плечи противника, Виид мог предсказать все следующие движения и заблаговременно контратаковать.

- Техника секущего ножа!

Вы нанесли Критический удар!

Сияющий синевой клинок пробил защиту врага и тот бездыханный свалился на землю.

- У... Он убил Альтона!

- Отомстим...

- Удар ласточки!

- Удар грома!

- Тройной удар!

Три противника, активировав техники, одновременно атаковали Виида.

Видимо, убитый был их другом. Однако, проанализировав используемые способности, можно было понять, что их уровень не превышает 200-тый.

С большим сомнением, Виид опустил меч и принял все удары телом.

Бац-бац-бац.!

От каждого удара разгоралась вспышка свет, и в конце концов Виид скрылся в белом тумане. Кожаные доспехи Грахама! Он начистил их до блеска, и теперь атаки врага отражались в воздух.

- Он умер?

- Да, подберем его вещи!

Бедолаги, они подумали, что Виид умер, и их лица сияли.

Однако когда развеялись эффекты защиты и появился невредимый Виид, улыбка тут же покинула их лицо. В этот момент противник казался им самим Сатаной.

Виид улыбался, ведь его здоровье перевалило за 9000. Когда навыки перешли на средний уровень, то добавились бонусные характеристики! Плюс дополнительная броня от чистки, плюс здоровье за развитый навык рыбалки.

Ущерб от врагов был всего в 300 единиц.

'Слабее, чем я ожидал...'

Виид с разочарованием посмотрел на противников.

- Техника секущего ножа!

На растерянных игроков обрушился град ударов. С каждым мгновением противники теряли все больше и больше здоровья. Пусть сильной разницы в уровнях и не было, зато по характеристикам Виид их намного опережал. Да и заточка с чисткой амуниции значительно прибавили перевес сил не в пользу противников.

Три игрока не могли ничего противопоставить решительным атакам Виида и спустя пару мгновений замертво свалились на землю.

Дзинь!

Убитых на данный момент врагов: 4.

Если в сражении победит ваш наниматель, то вы получите дополнительную награду. Также увеличится ваша слава, и вы можете получить титул.

Виид подошел к телам врагов, сделал небольшой круг, и на земле не осталось ни одной вещи. Так же быстро, как расправился с врагами, он подобрал желанные трофеи.

- Киия!

Виид кинулся на следующих противников. Враги сверкали мечами, кидали заклинания и применяли способности, но все равно продолжали умирать! Не только Виид был силен, но и уровень противников в своей массе не превышал 170-тый, поэтому они ничего не могли противопоставить воину в маске.

Лучшие игроки 'Королевской дороги' не участвовали в осадах! Ведь если они ошибутся и умрут, начисляемые штрафы будут огромными! Поэтому в основном в таких битвах участвовали наемники и солдаты НИПы, а профи вступали в бой только за свои гильдии и то под конец сражения.

Тем не менее, и среди простых наемников можно было встретить игроков с 250-м и более высоким уровнем. Тех, кому было наплевать на всякие штрафы, и поэтому они шли в горнило войны. Это были настоящие машины смерти на поле боя!

На инструктаже Брайн предупреждал о таких противниках. И вот Виид, неустанно убивавший одного противника за другим, наконец встретился с таким воином. И отступил за спину союзника.

- Семь звездных шагов!

За время игры он уже несколько раз умирал от рук сильных монстров, поэтому прекрасно чувствовал и оценивал окружающую обстановку.

'Не стоит терять голову и умирать. Отступаю.'

Виид не страшился воинов с 250 уровнем. Ведь он дрался с противником и посильнее, например, с вампирами. Однако он уже давно понял, что после смерти врага приходит кто-то еще более сильный.

Поэтому когда на крики и жалобы умирающих людей подходил какой-то сильный противник, Виид прятался за спину сильного дружественного воина, ждал, пока они столкнутся, после чего спокойно шел убивать других врагов.

- Техника секущего ножа!

Грязные и нечестные приемчики! Однако, Виид не терзался поэтому поводу. Он просто, как горячий нож сквозь холодное масло, вырезал одного слабого противника за другим.

- Аааааа!

- Все! Валим вместе того!

Множество игроков одновременно напали на воина в маске.

Но, как и все предыдущие, они ничего не могли противопоставить в сражении и лишь оставляли все новые и новые вещи, которые Виид не забывал поднимать.

Генерал Брайн смог отразить атаку армии противника и одержал победу.

Все беспокойство Виида, что он потерял форму, окончательно развеялось. Битва - это то, чего ему так недоставало все последнее время.

Бой продлился целый день.

Вновь, как и прежде, много крови пролилось в форте Одеин.

Гильдия 'Процветание' и на этот раз отстояла право владения фортом. Теперь 'Балканам' на долгое время придется притихнуть, так как средств на новые штурмы у них совсем не осталось.

Все игроки обсуждали прошедший бой, и в большинстве своем разговоры велись вокруг одного игрока. Наемника в маске бабочки! Того, кто не стеснялся подставлять своих товарищей! Того, кто как вихрь прошелся по телам павших врагов и не оставил ни одной вещи, ни одного медяка.

Уровень МЕЧей перешел на 170.

Они опустошили все охотничьи места!

Благодаря сумасшедшему темпу охоты уровни повышались чудовищно быстро. МЕЧи пришли в игру, когда у Виида был 180 уровень. Вот результат работы настоящих мужчин!

Они ходили по долинам и горам на юге королевства Розенхайм, порой там, где не ступала нога ни одного игрока, и выполняли различные задания.

МЕЧи постепенно становились знаменитыми и, закономерно, стали появляться те, кому это не нравилось.

- Как же раздражает это сборище...

- Ага, знаменитое мурло. Ненавижу толпы игроков.

- Убьем?

Хелмен и Маркус переговаривались между собой, пока Льюис и Гран тихо попивали пивко.

- Да, давайте убьем их и поднимем уровни.

- Отберем вещи! С той смерти, я так и не добыл себе нормального нагрудника.

- Хорошая идея.

Квартет Двичи!

Они загнали Виида и Манауэ в ловушку в могиле карлика, но, к своему удивлению, сами погибли. Гильдия 'Облако' всерьез взялась за них, и им пришлось перебраться в королевство

Розенхайм. С тех пор прошло несколько месяцев, а уровень не вырос. Двичи охотились не на монстров, а на людей, и так как игроков, близких им по уровню, не наблюдалось, опыт за убийства совсем не шел. Чертовски раздражающая ситуация, именно в этот момент они неожиданно наткнулись на МЕЧей.

- Будет интересно... Давай, погнали! - как всегда, на черное дело первым вызвался Гран.

- Хихихи.

- Гыгыгы.

Хелмен и Льюис засмеялись.

Хотя они были 'друзьями', но опасность получить в спину клинок всегда оставалась. Ведь уже было несколько таких примеров! Но, возродившись, они все равно опять собирались вместе.

- Одному убивать людей не интересно.

- Ага, в компании за разговором интереснее.

- Верно, уж со мной-то веселее убивать. Но если увижу у себя в спине клинок, будьте готовы к ответному 'подарку'...

Уважение и дружба не те слова, что описывали отношения в квартете. Они собрались лишь потому, что вместе им было весело!

Квартет перегородил МЕЧам дорогу. Их немного напрягало, что воинов было больше 500, поэтому они решили начать с идущих далеко впереди пяти воинов. И так получилось, что это была первая пятерка.

'Да?' - с удивлением посмотрел на перегородивших путь игроков Второй меч.

'Это кто такие?'

Пятерка стояла и недоуменно хлопала глазами.

Гран злобно улыбнулся, вытащил меч и выкрикнул:

- Пламенный меч!

Никаких слов не было, Гран просто, быстро размахивая клинком, напал на впереди стоящего игрока.

- Учитель!

- Берегись!

Второй и Третий меч от удивления распахнули рот. Учитель легко и свободно, будто прогуливаясь, сделал шаг назад и одновременно выхватил клинок. Казалось, он как вода перетек из одного положения в другое.

'Вот придурок!'

Глаза Грана засверкали, от пламенного меча нельзя было просто так уйти. Это был точный и ужасающий по своей мощи удар.

Однако Первый меч просто подставил свой клинок под

стремительно летящее оружие врага.

Дзын!

Клинки столкнулись. Грозная сила, содержащаяся в клинке убийцы, улетела в сторону и разломила рядом стоящее дерево.

До этого момента Гран не подозревал, что вот так просто можно блокировать эту атаку. Он не знал, что ему дальше делать.

Глаза остальной четверки мечей, казалось, еще больше распахнулись от удивления.

'4 унции - 1000 фунтов?'

Техника, когда 4-мя унциями передвигаешь вес в 1000 фунтов! Третий и Четвертый меч не верили своим глазам. Когда они выучили профессию Мастера боя, то выучили несколько новых техник. И среди них эта техника выглядела самой бесполезной!

Очень хлопотная, но требующая всего 50 маны техника. Применяя ее, сначала надо было определить, куда метит противник, затем перенаправить течение силы.

То есть просто так использовать технику не получится, нужно все заранее и быстро просчитать. Боевая техника Мастера боя!

Учитель уже пять раз подряд использовал данную технику и перевел все атаки противника в другие стороны.

- Упс...

Вся уверенность Грана превратилась в мыльный пузырь и лопнула.

Учитель спокойно спросил:

- Ты кто? Монстр иль человек? Ты сильнее рыцаря смерти, значит... после тебя останутся хорошие вещи?!

- Я... Я...

Гран от шока не мог вымолвить и слова. Где-то он допустил серьезную ошибку. Конечно, он не остановился, а все наносил новые и новые удары, только вот Первый меч с легкостью их парировал и наконец сам стал нападать.

Бац-бац!

'Хмм... Не умер?'

- Киииия!

Только благодаря высокому параметру здоровья и брони Гран держался. Его напарники тоже не остались в стороне, остальные ученики, отойдя от удивления, набросились на квартет.

- Эти тоже монстры?!

- Класс, теперь они сами к нам приходят. Даже искать не надо!

- Ага, тот, что слева - мой!

Возможно, другие игроки и отпустили бы Двичей, не желая получить статус убийцы игрока, но МЕЧи не знали даже о таком понятии. В каком-то смысле они были еще более жестокими, чем квартет.

От множества ранений, убийцы быстро истекли кровью и погибли.

Спустя день квартет собрался вновь.

- Как так получилось?!

- Аааа... Даже не хочу вспоминать, что вчера произошло.

- Хм, то есть мстить ты не будешь?

Квартет призадумался.

И, как всегда, плохое предложил первым Гран:

- Нет, нельзя все так оставить. Месть.

- Согласен.

- Но наших сил недостаточно... - показал слабость Льюис.

После вчерашних событий ему совсем не хотелось лезть к МЕЧам опять.

- Мы же теперь в гильдии. Позовем народ оттуда!

Для квартета королевство Розенхайм стало раем. Тут еще не образовались крупные гильдии, которые бы следили за обстановкой, поэтому криминал процветал.

Двичи вступили в гильдию 'Дариус Ика'. Криминалом она не занималась, но так как в гильдии очень нужны были высокоуровневые игроки, со скрипом, квартет приняли с учетом всех их прошлых злодеяний.

Убийцы тут же связались со знакомыми в гильдии.

После разговора оказалось, что гильдия на юге Розенхайма имеет более 300 соратников. Благодаря потоку лжи квартет убедил новых знакомых провести карательный рейд.

- Убьем гадов!

- Вау!

Двичи с поддержкой в 300 воинов напали на МЕЧей. Они были заранее предупреждены о силе и количестве противников, поэтому в атаке использовали катапульты.

- Аааааа!

- Враг!

Многие МЕЧи погибли в первые минуты внезапной атаки. Ассасины выпрыгивали из-за спины и перерезали горла мирным парням, камни обрушивались на их головы. Творился какой-то ад.

Оставшиеся в живых, встав спиной к спине, отражали одну атаку врага за другой.

- Черт, эти парни сильней, чем мы думали.

- Всем отойти. Не приближайтесь к ним!

Ввязавшись в ближний бой, гильдия понесла большие потери, поэтому командующий операцией решил просто атаковать издалека.

- Ледяной шторм!

- Удар молнии!

Множество смертоносных заклинаний полетело в сторону бравых воинов. До сих пор МЕЧи не сталкивались с магией в игре, и для них это было, как гроза в сухую погоду.

Массированная атака врага значительно снизила их здоровье.

- Вот же блин!

МЕЧи, не сдерживая злость, ругались. Если бы враг подошел ближе, то они не раздумывая бросились в атаку, но враг не давал ни единого шанса, атакуя издалека заклинаниями и стрелами. А так как МЕЧи не использовали щитов, потери стали быстро расти.

- Даже если умрем как собаки, то хоть одного утащим с собой!

Часть учеников отделилась и побежала в сторону врага, но весь обстрел сразу же перевелся на них, и они быстро погибли.

- Вот же...

- Да кто они! Почему атакуют нас?!

Впервые с начала игры на их лицах поселилось выражение злости и отчаяния. Бывало, они умирали от голода, но только теперь их направленно убивали неизвестные игроки.

Второй меч закричал:

- Учитель! Еще немного, и все поляжем!

- Вижу. Отступаем...

- Куда...

- В лес! Все отступаем в лес. Там они нас не найдут.

- Принято.

- Все за мной!

Первый и Второй меч, на острие атаки, пошли на прорыв окружения. Благодаря великолепному владению клином они отбивали большинство стрел мечами, но вот магии не могли противопоставить ничего.

Понеся значительные потери, им удалось вырваться в лес и сильно оторваться от неизвестного противника.

- Получилось!

- Сколько нас?

- Чуть больше 260... учитель.

- ..... Практически половина погибла.

Воины наконец смогли передохнуть и перевязать полученные раны. Благодаря тому, что в последнее время они выполняли много заданий, комплектов повязок было достаточно.

- Там! Смотрите, они идут!

Пока МЕЧи отдыхали, по их следам шли преследователи.

- Как они нас нашли?

- Видимо, среди них есть воры, убийцы или охотники. Они могут вставать на след цели.

Ученики забеспокоились. Их профессия не позволяла затирать за собой следы, а значит, уйти от преследователей не получится.

Им пришлось бежать дальше в лес. Но теперь враги не давали передохнуть, постоянно атакуя на расстоянии.

- Второй, Третий и все остальные!

- Да, учитель!

- Мы слушаем!

- Так убегая, мы лишь ненамного отсрочиваем смерть. Так пристало ли нам умирать от снарядов в спину?!

На вопрос Первого меча ученики, не раздумывая, подняли сжатые кулаки.

- Учитель! Мы же настоящие мужчины! Мы воины!

- Да, я этого и ожидал! Так давайте покажем этим гадам, где раки зимуют!

Теперь МЕЧи резко изменили стратегию, нет, они не бежали. Используя лес, они стали прятаться и подбираться к противнику для внезапной атаки!

Однако, с их ранениями драться было очень тяжело. Враги использовали магию, да еще священники их лечили. Постепенно, начиная с самых слабых, ученики стали умирать, пока не пришла очередь инструкторов.

- Учитель!

- Простите, что покидаю вас!

Когда здоровье наставников уменьшалось до критической отметки, в последние мгновения жизни они смотрели на учителя.

В конце концов, в живых остался только учитель.

- .....

В тренировочном зале стояла мертвая тишина.

Взгляды всех учеников и наставников сосредоточились на одной капсуле. Капсуле, где лежал их учитель. И вот, спустя какое-то время, крышка капсулы поднялась и появился Ан Хён-До.

- Учитель!

Чон Иль-Хун, Цой Чжон-Бом, Ма Сан-Бом, Ли Ин-До и все ученики были так напряжены, что не могли сделать и вздоха.

Видимо, учитель умер и вышел из игры. Врагов было слишком много, и не важно, насколько хорошо ты владеешь техникой меча, тебя все равно задавят человеческой массой.

Обычно не в характере Ан Хён-До было обсуждать случившееся, но в этот раз он сделал исключение и произнес:

- Меня убили...

- .....

- Гран. Он назвал себя... А потом перерезал мне горло.

Все наконец выдохнули. Ученики и инструкторы пришли в ярость! Ан Хён-До для них был идеалом для подражания. Да, у него были свои странности, но в технике владения мечом ему не было равного!

Когда-то давно, до вступления в школу, они сомневались слыша об этом. Но когда впервые переступали порог и видели учителя в действий, сомнения в мгновенье ока испарялись. Они полюбили Ан Хён-До, он стал их кумиром.

Именно поэтому у них не получалось сдержать свой гнев, зная, что кто-то поднял руку на учителя. Однако, посмотрев на эти злые лица, Ан Хён-До заразительно рассмеялся.

- Лет тридцать прошло... - сквозь смех сказал он.

- .....?

- С тех пор, как я проиграл.

- Их слишком много было, учитель. В этом все дело!

- Нет, Иль-Хун. Количество врагов и их уровень не причины для оправдания. Но зато теперь 'Королевская дорога' становится еще более интересной. Вы так не думаете?

- Да, верно, учитель!

Ученики и инструкторы, сами не зная, как так получилось, дружно громко ответили.

Ан Хён-До поднял сжатые в кулаки руки.

- Раз интересно, то это прекрасно! Мы, как настоящие воины и мужчины, должны всем сердцем принять это! Королевская дорога лишь игра! Ахахаха!

После слов учителя инструкторы и ученики расправили плечи.

- ОООООО! А ведь верно!

- Точно, горячая битва!

- Да! Поднимем уровень и вернем им все сторицей!

Однако после следующих действий Ан Хён-До все застыли.

Он подошел к доске и стал мелом писать имена:

Гран, Хелмен, Маркус, Льюис и гильдия Ика.

А в самом начале он написал имя - Биакис.

Ан Хён-До, отсмеявшись, сказал:

- Ни в коем случае не стирайте.

- Победили.

Гран и остальные члены квартета радовались победе.

Обманом они привлекли гильдию 'Дариус Ика' и смогли уничтожить ненавистных им МЕЧей. Теперь они направились к месту смерти, чтобы подобрать и поделить побольше предметов.

Им очень нравилось убивать других игроков, но с не меньшим удовольствием они делили оставшуюся после смерти добычу. Ведь всего-то за пару дней убийств можно было снять превосходное оружие и доспехи, которые убитый копил несколько месяцев.

- Ну, давайте взглянем, что же нам осталось от них.

Алчные Хелмен и Маркус первыми начали поиски. Однако вскоре их лица перекосило от удивления:

- Н...Ничего нет!

- Нет?! Не может быть!

- Предметов нет!

- Как... такого не бывает... ищи лучше!

Гран и Льюис тщательно искали предметы. Однако после МЕЧей осталось только несколько клинков, требующих срочного ремонта, и множество буханок ячменного хлеба.

Глава 7. Охота в подземелье

- Настало время рассказать о последних новостях Версальского континента. Мы познакомим вас с событиями, произошедшими в Королевской дороге. И сегодня у нас в студии гость, вы все его знаете - это господин О Джу-Ван. Здравствуйте!

- Здравствуйте. Ваша улыбка, Хе-Мин, сегодня еще более обворожительна.

- Хо-хо, вы не успели прийти, как уже говорите мне комплименты. Видимо, сегодня нет важных новостей, да?

- Да, вы правы. Важных нет, если не считать ваших вкусовых пристрастий, ведь я чувствую, что утром вы ели прекрасно прожаренную свинину...

- Ой, что вы говорите? По утрам жареная свинина вкусней всего. А что пахнет?

О Джу-Ван и Син Хе-Мин. Пара молодых ведущих, которые, ссорясь и говоря иногда невпопад, вели новости на игровом канале KMC Media.

Ли Хэн не спеша ел и смотрел новостную программу.

'Тупят частенько, но все же лучше, чем на CST Media.'

Да, вечная проблема распределения времени: всерьез зарабатывая деньги, сложно оставаться в курсе всех событий игры. На CST Media вести передачу пригласили самых красивых и знаменитых актеров, но им, к сожалению, не хватало самого главного - новшеств. В каждой передаче актеры делали упор на свой имидж и хвастались персонажами, чем сильно раздражали зрителей. Иногда передача уходила так далеко в сторону, что было совершенно непонятно, о чем они говорят.

По сравнению с ними новости на KMC Media было гораздо удобнее смотреть. Превосходно организованный сбор информации позволял им на удивление быстро узнавать и выводить главные события в сводку новостной передачи.

Огромного размера Версальский континент собрал на своих просторах множество игроков, желавших в той или иной степени быть в курсе последних событий в игре.

- Сейчас вы услышите удивительную новость. Отвлекитесь от своих дел на пару минут. Так вот, наконец-то в королевстве Хабен игрок Бадырей получил 370-й уровень, который называли 'непреодолимой стеной'.

- Вау! Прекрасно!

- Напомню, что Бадырей один из лидеров рейтинга самых высокоуровневых игроков и наверняка вам известен под кличкой

'Темный рыцарь'. В башне воинов этот игрок наконец-то получил 370 уровень. Самый высокий уровень в игре! Давайте же посмотрим, как это произошло.

Башня воинов.

Место, где собираются помериться силами самые сильные воины Королевской дороги. Рыцарь в черных доспехах и с черным мечом вел бой со свирепым варваром.

Варвар, пронзительно крича в приступе ярости, наносил чудовищные удары двуручным мечом. Однако, используя технику шагов, темный рыцарь легко избегал и отражал атаки противника.

Скорость высокоуровневых игроков не поддавалась описанию. Клинки мелькали с невообразимой быстротой. А когда они применяли свои техники, от вспышек казалось, что в бою встретились красный и черный драконы.

Но все же победитель был виден сразу: черный рыцарь играл со своим противником! И, в конце концов, бой завершился победой игрока в темном.

- Вы только что видели, как игрок Бадырей выиграл бой и стал самым высокоуровневым игроком в игре! Благодаря победе над охранником башни воинов он получил 370 уровень. Хочу добавить, что техника, которую использовал Бадырей в этом бою, до сих пор нигде не использовалась!

- Охо-хо, удивительно! - маша руками, воскликнул О Джу-Ван. - Однако, что преследовал Бадырей, раскрыв свою технику и уровень?

- Удивительная прозорливость! Все верно, Бадырей состоит в гильдии Гермес. И как вы помните из наших новостей, именно Гермес захватили первого человека в королевстве Хабен - Илуина и объявили, что они выбрали путь военной диктатуры.

- То есть, они объявили войну всем объединениям королевства Хабен?

- Да. Видимо, набранные силы способствовали росту их уверенности.

- Тем более, что у них есть Бадырей.

- Верно! Хотя, вообще-то, лидер другой игрок, но именно Бадырей является лицом гильдии Гермес. Таким образом, показав повышение уровня Бадырея в башне воинов, гильдия заявила всему миру, что обладает большой силой.

Затем ведущие перешли к другим новостям. Рассказали о том, что где-то далеко обнаружено подземелье сильного волшебника, что какие-то гильдии начали войну. На Версальском материке регулярно что-нибудь происходило: кого-то грабили, где-то проходили смерчи или землетрясения. Поэтому если ты

направляешься в незнакомый район, то надо быть поосторожней и попытаться собрать побольше информации, чтобы не попасть в водоворот событий.

'370 уровень...'

Из головы Хэна никак не уходили эти цифры.

В Стране магии он был лучшим игроком! Однако, даже став им, Хэн не осознавал во всей глубине значения такого прозвища. Он лишь играл в свое удовольствие, не спеша бил монстров и практически не разговаривал с другими игроками. Когда предметов набиралось особенно много, он посещал города и продавал их. Поэтому прозвище 'лучший' было для него пустым звуком. И только лишь когда он решил продать своего персонажа, пришло осознание данного титула!

'Бадырей... Если продать аккаунт, выйдет огромная сумма денег?!'

Тем более, что количество игроков в Стране магии просто несравнимо с Королевской дорогой. Более ста миллионов людей играло в Королевскую дорогу! Офисные служащие, фрилансеры и многие-многие другие использовали игру, как место отпуска. Настолько она была популярна!

Во время повышения навыка рыбалки Виид увидел множество таких людей. Они приходили семьями или рабочими коллективами отдохнуть на реку Венса. Устраивали пикники или загорали под палящим солнышком. И даже 50 уровень не портил их настроения.

Такие игроки не охотились на монстров ради добычи, а просто покупали все сразу в лавках за реальные деньги, частенько лишь для того, чтобы покрасоваться перед знакомыми. Как будто они приехали в отпуск на один из курортов. Что, в общем-то, было недалеко от правды. Для Королевской дороги не нужно было брать отпуск на целую неделю, хватало и выходных, если дома у вас стояла капсула.

Ли Хэн не осуждал таких игроков. Наоборот, он считал их отличными клиентами. Пока в игре встречаются такие люди, каждый может заработать чуть больше.

Мысли Хэна все возвращались и возвращались назад к Бадырею.

Все - начиная от младших офисных работников и заканчивая президентами предприятий, играли в Королевскую дорогу, поэтому стоимость самого высокоуровневого персонажа была астрономической!

Хотя Бадырей, если он не дурак, вряд ли продаст свой аккаунт. Королевская дорога только недавно начала свой победоносный путь по Земле и, по оценкам экспертов, ее

популярность продержится еще как минимум 10 лет. Поэтому продавать персонажа, ценность которого закономерно возрастет еще в несколько раз, если не снижать набранный темп игры, было бы огромной глупостью.

- Да, спасибо, О Джу-Ван. Есть ли у вас еще новости? Сегодня о Версальском материке Вы рассказали совсем немного

- Конечно, есть. Если рассказывать обо всех событиях, произошедших на материке, то не хватит и 24 часов. Я не удивлюсь, если в этот самый момент там происходит нечто удивительное.

- Правда? Тогда не тяните и побыстрее поделитесь чем-нибудь новеньким!

- Хе-Мин, а вам нравятся ремесленные навыки?

- Хм, да, нравятся.

- А если ответить поподробнее....

- Э... Мне нравятся увлеченные люди, способные своими руками создать нечто новое.

- Очень хорошо. Тогда эта новость вам точно понравится. Недавно появился игрок, который дошел до среднего уровня в шитье, кулинарии и кузнечном деле.

- Ого! Это здорово!

Хэн от удивления склонил голову.

'Шитье, кузнечное дело, кулинария - кто-то добрался в них до среднего уровня?'

Хэн прошел этот путь и знал, насколько сложно развить перечисленные навыки до среднего мастерства. Поэтому, услышав новость о другом игроке, не мог поверить своим ушам.

'Ну ладно, кулинария - это просто долгий и нудный процесс приготовления блюд. В шитье и кузнечном деле, если использовать хороший материал, тоже можно быстро поднять уровень... Хотя, благодаря ремеслу, я в два раза быстрее повышал уровни навыков... Возможно, и тот игрок действовал так же... '

Но все равно, даже при развитом ремесле, для развития всех навыков нужно потратить огромное количество сил, материалов и времени. Хэну слабо верилось, что кто-то еще освоил все три навыка до среднего мастерства.

Син Хе-Мин, скорчив милое личико, нетерпеливо спросила:

- О, значит, ты взял у него интервью? Ведь если нашелся игрок, освоивший три навыка до среднего уровня, ему точно есть что сказать.

- Нет. К сожалению, мы узнали о нем слишком поздно...

- Не верю! О Джу-Ван не смог взять интервью?

- Да. В тот момент я был занят в работе над другим сюжетом, да и, по правде говоря, услышав о таком игроке, я долго

не верил. Лишь тогда, когда на сайте разместили несколько вещей, которые он сделал, я поспешил взять интервью, однако опоздал. Неизвестный игрок напоследок сделал одежду из радужной ткани - как вы знаете, это ткань 1-го класса - и пропал в неизвестном направлении. Одежду же он продал на аукционе и, внимание, мы добыли видеозапись продажи. И она на экране.

Студия с ведущими сменилась картиной средневекового города. Здания, выстроенные в стиле Ренессанс. Величественные храмы и высокие башни, множество двух- и трехэтажных домов, утопающих в садовой зелени. Далеко впереди виднелся Колизей, по улочкам бродило множество игроков и лошадей, тянущих повозки. В лавке какой-то игрок спорил с хозяином, а на просторной площади шел аукцион.

Человек в костюме торговца выставлял на продажу одежду из семицветной ткани. Множество игроков собралось вокруг торговца в надежде прикупить хороших вещей. Цена быстро росла.

Ли Хэн хорошо знал торговца, ведущего аукцион.

'Ага, Манауэ. Значит, тот игрок, что повысил до среднего мастерства три навыка - это...'

О Джу-Ван говорил о Ли Хэне.

Интересно, упал бы ведущий в обморок, если бы узнал, что у Хэна еще рыбалка и скульптурное мастерство находятся на среднем уровне?

'Хорошо, что не я вел аукцион...'

Запись для телевидения подобрали отличную, казалось, что аукцион проходит прямо сейчас. Выкрики игроков, бьющихся за нужный предмет, будоражили. Да и Син Хе-Мин с О Джу-Ван подстегивали интерес своими острыми комментариями.

После завершения сюжета за спиной ведущих появились графики с прибылью и описанием проданных Манауэ предметов.

- Посмотри, Хе-Мин! Одежда из радужной ткани, изготовленная портным среднего уровня. Она великолепна! - О Джу-Ван с завистью указывал на монитор за спиной.

Туника из редкой радужной ткани:

Прочность: 110/110. Защита 55.

Среднего уровня мастер сшил тунику из радужной ткани. Мастер вложил в одежду частичку своей души. Даже жаль, что какие-то монстры будут резать ее мечом.

Требования: Уровень 150. Сила 80. Ловкость 80.

Эффекты:

- Урон от атак стрелами уменьшен на 85%.

- Огонь не влияет на прочность одежды.

- С вероятностью в 20% заклинания молний не наносят урона.

- Тупое оружие не может нанести по вам критический урон.

- Слава +100.

- Искусство +15.

- Ловкость +10.

Благодаря развитому ремесленному навыку, тканевой предмет имел невероятно высокую прочность. Да и защита намного превосходила любые другие хорошие тканевые предметы. Помимо этого, семь дополнительных эффектов! В простых предметах обычно было два или три случайных эффекта, частенько бесполезных. Тут же было семь, и все полезные!

Уникальный предмет, который у Хэна получился лишь в единственном экземпляре. Как и прекрасные скульптуры в работе скульптора, такие хорошие вещи у портных получались не часто.

- После аукциона этот игрок больше не появлялся. Когда он появится, то я, О Джу-Ван, поспешу взять у него интервью, где бы он ни был. Обещаю вам.

Ли Хэн с ненавистью посмотрел на этого самовлюбленного болвана.

Когда ты становишься знаменитым, то будь готов к появлению как плюсов, так и минусов в своей жизни. Например, если ты продаешь вещи - то это плюс, больше людей интересуются тобой и, соответственно, покупают предметы. Однако из-за того, что игроки начинают следовать за тобой, закономерно появляются помехи для охоты и выполнения заданий.

Именно поэтому Хэн попросил Манауэ провести аукцион вместо него.

- Ах! Жаль, что нам не удалось взять интервью, но пора перейти к следующей новости. О Джу-Ван, у тебя есть что-то еще?

- Да. Напоследок я хотел бы рассказать об осаде форта Одеин. Гильдия Процветание защитила форт от вторжения, предпринятого гильдией Балкан, и одержала еще одну победу. На данный момент в том регионе нет такой силы, которая смогла бы на равных биться с гильдией Процветание. Можно предположить, что некоторое время в крепости наступит мир и закономерно, процентов на 70, возрастут цены в связи с издержками на военные действия и восстановление защиты.

- Да, я даже отсюда слышу шум недовольных.

- Ничего не поделаешь. Налоги устанавливаются теми, кто владеет Одеином. Но даже с таким повышением цен я уверен, что множество торговцев и охотников продолжит посещать крепость. Давайте теперь посмотрим видео происходящего сражения.

Картинка на экране снова сменилась.

С высоты птичьего полета велась съемка ожесточенного сражения между гильдиями за крепость Одеин. Видимо, снимавший был волшебником и во время записи летал по небу, стараясь захватить всю масштабность сражения. И ему это удалось.

Перед зрителями развернулась грандиозная битва. Атакующие, волна за волной, налетали на стены крепости, и защитникам приходилось потихоньку отступать. Казалось, еще чуть-чуть и сопротивление будет сломлено.

Но не тут-то было. В результате битвы победителями вышли защитники - гильдия Процветание. Все благодаря тому, что в крепости они разделили свои силы и смогли успешно защищаться в течение дня, пока осада не закончилась.

- В этой битве принимали участие...

Ли Хэн, с интересом следивший за сражением на экране, после слов ведущего выключил телевизор. Пошел принял душ и снова лег в капсулу.

Хэн подключился к Королевской дороге.

Он по-прежнему находился внутри стен крепости Одеин. Когда осада закончилась, он сразу же покинул игру и, соответственно, при входе вернулся назад на то же самое место.

По площади бродило много людей. Во время осады простые игроки не могли попасть внутрь стен крепости, поэтому сейчас все старались наверстать упущенное.

- Ты слышал? Говорят, что у игрока Бадырей 370 уровень!

- Да уж, Гильдии Гермес повезло.

- А еще говорят, что количество игроков, посетивших королевство Хабен, возросло в несколько раз.

- Хм. Может, и нам как-нибудь съездить в королевство Хабен? Как тебе идея?

- Да, было бы интересно.

Многие игроки с интересом обсуждали последние новости Королевской дороги. Для них игра стала миром, в котором они по-настоящему жили.

И Бадырей для таких людей стал символом успеха.

Его почитали, как короля или мировую звезду! Если появлялись ролики с его сражениями, их сразу же скачивали миллионы игроков.

Все прямо как в других онлайн играх. Весь процесс игры строился на связке характеристик и техник сражающегося игрока. Было важно, насколько хорошо ты сможешь проявить свои техники, какие способности объединяешь и как дерешься со своим противником. Конечно, чем выше уровень твоих навыков, тем меньше битвы соответствовали законам реального мира. Но зато в игре было интересно вести сражения, ведь чем дальше ты продвигаешься, тем более сильные и умелые монстры становятся твоими противниками. Поэтому битвы высокоуровневых игроков вызывали большой интерес у простых игроков.

Игроки, обсуждавшие Бадырея, попрощались и разошлись по своим делам, и Виид направился в одну из торговых лавок.

- Ищем священника. Выше 170 уровня.

- Нужен игрок дальней профессии! Маг или лучник!

- Куплю меч, подходящий игроку с 210 уровнем! С дополнительными эффектами!

На площади опять было шумно, после сражения множество игроков вернулись к обычной жизни: собирали группы, болтали и торговали

У Виида сейчас был 230 уровень. Благодаря проведенному сражению и убийству множества игроков, он смог получить два новых уровня. Однако не всем так повезло, многие игроки после смерти, наоборот, потеряли опыт и теперь старались побыстрей наверстать упущенное. Кинув десять очков, полученных за уровни, в ловкость, Виид вошел в торговую лавку.

Последние несколько месяцев Виид серьезно увлекся развитием ремесленных навыков и поэтому не обращал внимания на товары, которые могли пригодиться в сражениях. Хозяином лавки оказался крепкого вида НИП с безобразным шрамом на лице, возможно, появившемуся в результат последних сражений за крепость. Он радостно поприветствовал посетителя.

- Что вы ищете?

- Мне нужны продукты и приправы, лекарственные травы и бинты.

- Хорошо. Вот здесь продукты, а медикаменты и травы можете посмотреть там.

В крепости Одеин, в отличие от городов или других крепостей, не было отдельной продовольственной лавки. Поэтому еда, травы и другие товары продавались в одном месте.

Зато было много лавок, торгующих оружием и доспехами.

Красные лекарственные травы Зарета:
Расходный материал. 2 серебряных.

Травы помогают залечить раны.

Синие травы Силона:
Расходный материал. 4 серебряных
Травы помогают восстановить мудрость.
В качестве ингредиента в пище, повышают скорость восстановления маны.

Не зря за Одеин велись столь кровопролитные бои, трав в лавке было действительно много, и даже встречались очень редкие виды.

Виид купил по 200 штук каждой травы, точильный камень, нитки для шитья, бинты и продукты. И получилось не так уж и дорого.

На самом деле, цены в крепости обычно были высокими, но в честь победы в течение недели для игроков, сражавшихся на стороне победителей, в лавках не было налогов на товары. Бонусы для всех победителей кровопролитного сражения.

Виид завершил подготовку и покинул стены Одеина. Его путь лежал в сторону ближайшего подземелья - пещеры Басры!

Группа волшебников под руководством Соллона в развевающейся синей мантии ждала приближения противника.

- Скоро вернутся, всем быть наготове! - пронзительно крикнул Соллон. В его голосе чувствовалось напряжение и волнение. Однако, отряд лишь поцокал языками.

'Совсем сошел с ума от женщины...'

'Что только ни делает, лишь бы перед ней покрасоваться...'

Однако времени на пустые мысли совсем не осталось. Вор Бату, преследуемый отрядом врагов, уже приближался к занятым позициям. Лучники, видящие дальше всех, передали информацию по отряду.

- Враг приближается!

- Больше 40 человек.

- Молодец, Бату. Всем приготовиться к атаке!

По приказу Соллона маги выстроились в ряд и подготовили заклинания. А затем последовательно стали их выкрикивать.

- Атака! Вздымайся, пламя чистой ярости. Огненный шторм!

Правильно спланированная засада принесла свои первые плоды. Под обстрелом множества заклинаний воины Басры быстро слабели.

Но это было только начало. Соллон и его отряд начали вторую серию атак.

- Лучники! Залп!

И пусть лучников было немного, плотность огня не позволяла врагу близко приблизиться. Монстры по чуть-чуть отступали. Некоторые игроки применяли оглушающие стрелы, что еще сильнее замедляло передвижение врага.

За это время маги подготавливали новые заклинания и опять включались в сражение.

- Пламя гнева, отразив мои чувства, стань стеной на пути врагов. Огненная стена!

- Мать земля! Останови недостойных топтать твои просторы. Грязь!

Пол пещеры стал скользким и воины Басры стали падать и катиться на стену огня!

- А....а!

- Горячо! Мое горло!

Но и теперь сражение не закончилось. В сражение включились мастера ближнего боя.

После двух магических атак и залпа стрел здоровье монстров снизилось более чем на 70%.

- Танец смерти!

Среди сражающихся воинов мелькала девушка с двумя кинжалами. Она, как бабочка, порхала между противниками и поражала воинов Басры.

Яркая, привлекающая мужское внимание внешность и изящные танцевальные движения!

Это была Хварён!

Там, где мелькнула в танце Хварён, враги получали страшные раны. Помимо ее главного танца 'Буби-Буби', у нее еще был боевой танец.

- Красиво.

- Здорово.

Когда Хварён начинала свой танец, Соллон и волшебники тут же забывали о бое и с восхищением смотрели на действие. В танце Хварён превращалась из красивой девушки в прекрасную богиню. Отряд Соллона в мгновение ока стал поклонником этой восхитительной красавицы.

- Хварён, держитесь!

- Ох, она только что мне подмигнула.

- Нет, не тебе, а мне!

- Аааааа!

Маги скинули мантии и пошли в рукопашную друг на друга. Лидер отряда Соллон должен был разнять их и навести дисциплину, но красота девушки пленила и его сердце.

Пока все стояли и в восхищении пялились на Хварён, другой

новичок в отряде, Зефи, тоже вел сражение с монстрами.

- Железная рыбалка!

Он применял железную леску, ранил и запутывал врагов, чтобы затем оставить их плененными или с размаха закинуть куда-то подальше.

Боевая техника рыбака Зефи.

Когда к нему приближалось несколько врагов, он быстрыми, молниеносными движениями насаживал на крючок наживку и закидывал их куда-то подальше.

- Наживка!

Под действием способности монстры Басры отступали от Зефи и бросались за приманкой, чтобы мгновения спустя быть плененными все той же леской.

После всех атак отряды, у монстров Басры практически не осталось здоровья, поэтому Зефи и Хварён, спустя какое-то время, упокоили всех противников.

- Вы получили 3,49% опыта.

За один бой каждый в отряде Соллона получил свои 3,5% процента опыта.

Охота - еще одна причина, по которой крепость Одеин привлекала так много внимания со стороны разных гильдий. Территория вокруг крепости была забита разными подземельями, причем в большинстве из них за убийство монстров давали много опыта.

На Версальском материке встречались как хорошие для охоты зоны, такие, как Одеин, так и плохие, с малым количеством опыта, слишком сильными монстрами или никчемными выпадающими трофеями.

Соллон подошел к Хварён и приторно-сладким голосом промолвил:

- Я видел, как бессметное количество бабочек пролетело перед моими глазами. Но самая красивая из них, сейчас стоит предо мной, Хварён.

- Да ничего такого.

- Нет. Не стесняйся, тебе стоит гордиться своим танцем, Хварён.

Но девушка промолчала. Она уже не в первый раз слышала похожие речи от Соллона и наизусть знала, что последует дальше.

- Ели помнишь, я говорил раньше, что состою в гильдии Маварос. Наша гильдия владеет пещерой Басры. Поэтому, если ты присоединишься к нам, то сможешь всегда получать много опыта.

Практически все самые привлекательные подземелья в Королевской дороге находились во владении той или иной гильдии. За право постоянно ловить монстров и убивать босса перед входом в подземелье разворачивались маленькие, локальные кровопролитные сражения.

Ведь владельцу подземелья начислялись дополнительные 30% опыта за убийство монстров!

Хотя, честно говоря, битвы за подземелья происходили крайне редко из-за сложных, запутанных отношений между всеми гильдиями Королевской дороги. Например, гильдия Маврос участвовала в битве за крепость Одеин на стороне Процветания и за это получила по владение подземелье Басры. И если бы кто-то попытался завладеть подземельем, отпор ему бы дала не только гильдия Маврос, но и союзники из Процветания.

- Эх, надоело! - недовольно бормотала себе под нос Хварён.

После того, как Манауэ наладил связи во всех крупных городах королевства и повысил свой уровень, путешествия стали безопасными, и ему больше не требовалась охрана Хварён. В результате, он мягко намекнул на это и ей пришлось отправиться в самостоятельное путешествие. И так получилось, что, спустя несколько дней путешествий по Британской конфедерации, она вышла к подземелью Басры.

Место было отличное, за монстров давали довольно много опыта, и она осталась сражаться. Постепенно ее танцы стали привлекать внимание других игроков и они стали иногда приглашать ее в свою группу. Вот так и получилось, что спустя несколько дней она попала в отряд Соллона. И была, в общем-то, довольна.

Только вот теперь начались трудности. Соллон не хотел ее отпускать!

Хварён любила общаться с новыми, интересными людьми, но поскольку ее танцы были очень красивы, Соллон хотел единолично владеть ей. Если Хварён вступала в другой отряд, он изо всех сил старался помешать охоте. Вклинивался в разговоры отряда или выжидал момент и наносил решительный удар магией, чтобы потом единолично забрать все причитающиеся Хварён вещи.

В общем, вел себя как говнюк, но поскольку гильдия Маврос имела большое влияние, никто не жаловался. А когда Соллон сменил стратегию и стал говорить:

- Если вы примите Хварён в свой отряд, вам придется отбросить мысли об охоте на территории нашей гильдии.

Все стали избегать Хварён. И ей пришлось охотиться в

составе отряда Соллона. Единственным утешением было то, что ей удалось найти общий язык с другим новичком в отряде - Зефи. Они часто болтали, и ей нравилось, что паренёк, который был намного младше, чем она, прислушивался к ее словам.

- Молниеносный зигзаг!

- Силф, свяжи им ноги.

Группа Солла сражалось с монстрами Басры. Пещера была переполнена монстрами, и отряд даже не передвигался с места на место, а ждал, пока игрок-вор Бату приведет новую группу врагов в засаду.

Отряд волшебников и лучников!

Сначала в сражение вступали маги и заклинаниями сильно снижали здоровье противников. После, пока они восстанавливали ману и подготавливали новые заклинания, в бой вступали лучники. Они обстреливали монстров, замедляли их передвижение и ждали следующей атаки магов. Ну и потом, в самом конце, в бой уже вступали воины ближнего боя, такие, как Хварён и Зефи.

В общем, все было продумано и держалось только на атаках магов. Обычно, в подземелье другие отряды брали лишь двух-трех магов, так как им тяжело действовать в ограниченном пространстве. Однако в группе Соллона магов было 8!

Сражение, передышка, сражение, передышка.

Воины Соллона после каждого боя обязательно делали перерыв. Не потому, что они уставали получать очки опыта - нет, они ждали, пока у магов восстановится мана и можно будет зайти на еще один круг. Так было и сейчас.

- Смотрите, с последнего монстра выпали доспехи из серебра!

- Вауу!

- Знаете, давайте отдадим их Хварён?! - воодушевленно воскликнул Соллон.

- Да!

- Если так решил Соллон, то отдаем.

И пусть внешне игроки выражали радость в поддержку решения лидера отряда, но в глубине души они негодовали.

'Вот же, как выкаблучивается перед девчонкой.'

'Блин! А ведь моя очередь забирать предмет...'

'Хм. Что, теперь все лучшие вещи мы будем ей отдавать?!'

Но, как бы они ни негодовали, игроки все равно оставались в группе Соллона. В пещере Басры было сложно найти еще один такой отряд, получающий столь много опыта.

Как и все, Хварён получала свои очки опыта, но так как основную работу выполняли маги, а она выходила в конце, у нее

копилось недовольство.

'Опыт растет... Однако можно ли так охотиться?'

В сомнении, она обратилась к одному из воинов в отряде - Даврону.

- Если все так и продолжится, наши способности и характеристики не сильно-то и вырастут, да?

- А? - с непониманием посмотрел на нее Даврон. А потом, подумав, задал встречный вопрос:

- Какие способности?

- Ну, наши, их же тоже нужно улучшать.

- Верно. И?

- И мы, охотясь в таком отряде, лишь получаем новые уровни, а наши способности совсем не растут...

Было заметно, что Хварён сильно переживала, и Даврон с удивлением спросил:

- Конечно, встречаются такие люди, как вы, Хварён, переживающие за освоение способностей, однако как в таком случае получать новые уровни? Сначала вам надо повысить уровень, чтобы вступить в более сильную группу и получать еще больше опыта.

- Но ведь в таком случае мы в результате будем слабее, чем другие игроки, развивающие свои техники...

Хварён вспомнила, как совсем недавно путешествовала с Манауэ и защищала танцами повозку с товаром. Порой ей приходилось танцевать по несколько часов подряд и значительно повышать технику.

Поэтому она, с удивлением посмотрев на Даврона, спросила:

- Все так делают? Да?

- Конечно. Все так охотятся, из какой дыры вы выбрались, Хварён? Сначала нужно поскорее повысить уровень и уже потом, постепенно развивать свои техники, хм...

Отряд Соллона полностью соответствовал словам Даврона. Все старались как можно быстрее повысить свой уровень и на техники не обращали и толики внимания. Если маги еще тренировали атакующие способности, то все остальные получали лишь опыт. Но и у магов не все было так радужно, в бою они не получали урон и поэтому с ростом уровней, без повышения защиты и выносливости, становились стеклянными пушками.

Положение усугубляло еще то, что отряд сражался только со слабыми врагами, пусть их было и много, но отряду от этого пользы никакой не было. Они вели спокойные и очень размеренные бои.

Глава 8. Охота Виида.

Подземелье Басры!

Место, заполненное множеством монстров, находилось недалеко от столицы королевства.

- Свободно место в группе. Есть желающие присоединиться? Нас 30 человек, и мы обещаем быструю охоту.

- Ищем хорошего воина.

- Продаю лекарственные травы. Дешевле, чем в лавках! Приветствуются оптовые закупки!

Виид, подошедший к пещере Басры, наблюдал, как игроки формируются в группы. Кто-то дополнял уже существующие отряды, кто-то организовывал новые. И все они бродили вокруг входа в подземелье.

В пещере Басры за монстров давали не только много опыта, но и хорошие вещи. Поэтому у входа всегда толпилось много игроков. Правда в одиночку никто и не думал туда соваться, слишком уж это было опасно.

- Вы не хотите присоединиться к группе?

К спокойно стоящему Вииду подошло несколько человек, сопровождавших воина с белым пером в шляпе, который и задал вопрос. Не дожидаясь ответа, он продолжил:

- Извините, какой у вас уровень и профессия? Я смотрю, у вас есть меч, значит, что-то боевое, а у нас как раз освободилось одно место, может, вы присоединитесь?

Виид медленно осмотрел мужчину с пером. Не столько его внешность, сколько предметы.

'Шлем герцога, оружие и броня королевства Британской конфедерации, вещи для 180 уровня и выше. Цена 800 золотых'.

- В нашей группе 15 человек. У всех 170 уровень или выше. Меня зовут Винтич, мы из гильдии Маврос. Так что, поохотимся вместе?

Одно то, что они состояли в гильдии Маврос, для другого игрока значило бы уже положительный ответ. Однако, Виид медленно покачал головой.

- Извините, но я не ищу группу.

- А?

- Сам справлюсь.

- .....

Под непонимающими взглядами игроков Виид направился внутрь пещеры.

В пещере Басры игроки охотились, начиная со 120-го уровня и заканчивая 300-тым. Подземелье насчитывало 4-ре этажа, и на каждом монстры становились все сильнее.

Но не сила монстров отпугивала игроков-одиночек, а их крайне неприятная способность воровать вещи. Одним словом, если вы умирали, то они вас обирали. Иногда доходило даже до того, что монстры снимали одетые на вас доспехи.

Получалось, что после смерти игрок терял не только опыт, но и в 3-4 раза больше предметов, чем обычно. Поэтому требовалась решимость для охоты в подземелье. Однако, воры Басры оставляли хорошие предметы, поэтому подземелье никогда не пустовало.

'Он сказал, на 3-ем этаже.'

Виид аккуратно проскользнул по 1-му и 2-му этажу, стараясь сильно не мешать охотящимся группам игроков.

'А то выскочишь неожиданно и превратишься из-за их страха в подушечку для стрел...'

Решив поохотиться, Виид первым делом связался с Манауэ. Однако тот, из-за занятности, отказался. Насколько Виид понял, торговец после продажи вещей на аукционе сильно поднял уровень и заработал много денег, на которые купил себе титул и организовал торговую группу под своим именем.

Зато Манауэ рассказал, где Хварён. Именно после его слов Виид и решил наведаться в пещеры Басры и проведать знакомую.

Виид легко нашел Хварён на 3-ем этаже подземелья. Она охотилась в составе большой группы в самом центре подземелья. Красиво танцующую и поражающую монстров девушку не заметить было попросту нельзя.

Виид дождался, пока закончится бой, и подошел к ней.

- Привет, Хварён, давно не виделись.

- Ой! Виид? Какими судьбами!

- Я решил поохотиться, поэтому и заскочил к тебе.

Хварён горячо приняла Виида, как раз в это время ей все надоело. Но тут из глубины пещеры подошел игрок в синей мантии.

- Так, кто этот человек? - осмотрев Виида сверху вниз, спросил Соллон.

Это было сделано так, что вся мелочная душонка так и читалась на лице мага.

Хварён, еле сдерживая гнев, сказала:

- Это мой друг. Его зовут Виид. Он скульптор.

- А! Даже так!

Не будучи удовлетворенным таким ответом, Соллон,

подозрительно поглядывая, спросил:

- Ах! Друзья значит? Или любовная парочка? Как давно вы охотитесь вместе?

- Нас познакомил один общий друг. И вместе мы не охотились. У тебя какие-то проблемы?

Ответ Хварён несколько успокоил Соллона.

- Ага! Тогда никаких проблем!

И, как бы выражая добрую волю, он продолжил:

- Виид, может, ты тоже присоединишься к нашей группе? Я не имею ничего против вашей профессии, но, наверное, вам с ней тяжело охотиться без группы.

- Да, Виид. Давайте с нами! - воодушевленно воскликнула Хварён.

На самом деле, Виид совсем не собирался вступать в какую-то группу. Он просто зашел поздороваться и предложить поохотиться вместе. Однако, посмотрев на ее лицо, полное надежды, он просто не смог уйти.

Вступив в группу и проведя один бой, Виид понял, что ему попросту нечего делать. Соллон, зная, что его профессия скульптор, попросту не давал шанса вступить в бой.

Зато Виид смог вдоволь пообщаться с Хварён на разные темы. Конечно же, под пристальным надзором всегда вертевшегося где-то рядом Соллона.

Оценив всю ситуацию, Виид просто и открыто сказал:

- А ты очень популярна, Хварён.

- Это не так, - улыбнувшись и сделав вид, что ничего такого нет, сказала она.

- Моя профессия - танцор. Поэтому у меня высокая характеристика обаяния. И есть характеристика 'внешний вид'.

- Обаяние и внешний вид?

- Да, когда повышается обаяние, увеличивается и красота. Можно сказать, что появляется 'ореол'. Взгляд более чистый, кожа блестящая.

- А характеристика внешнего вида, тогда...

- Ну, что приходит первое на ум, то и значит. Фигура улучшается, лицо становится более милым, линии более изящные. Но это все характеристики для танцора.

Виид вспомнил, что благодаря ремню Дейкрама и он тоже повысил характеристику обаяния.

'Ага, вот значит, что оно делает...'

Да, профессия танцора не такая простая, как ему когда-то казалось. Помимо стандартных характеристик, тут нужно развивать еще и что-то новенькое.

Теперь понятно, почему Соллон так влюбился в Хварён.

- И раз я танцовщица, то большую часть труда приходится вкладывать в повышение характеристик обаяния и внешнего вида.

- Тогда...

- Верно. Мое настоящее лицо несколько проще... Конечно, об этом в принципе не обязательно говорить, но я так, на всякий случай.

И без ее слов было понятно, что начальная внешность в игре со временем меняется. Разницу в основном чувствовали лишь те, у кого зоркий глаз. Однако, из-за профессии Хварён изменения были намного более значительные.

Если пристально посмотреть на женщину, утверждающую, что ее внешность не зависит от освещения, то вы поймете, что это обман. Даже самая красивая женщина, не использующая косметику, под освещением, постарается занять как можно более выгодную позицию.

Мужчины слабы перед красивыми женщинами...

Это закон!

Однако в каждом правиле есть исключение. И Виид был именно им!

'Женщина - деньги. При каждой встрече с девушкой все вертится вокруг денег. Если их тратишь, то получаешь любовь. Я не хочу такой любви...'

Виид имел несколько искореженное видение ситуации, в его глазах красивые девушки выглядели, как бегемоты, поедающие деньги.

После 12-ти часов охоты Соллон сказал:

- Ох! Сегодня было действительно трудно. Ну, давайте встретимся завтра. Спасибо за труд.

Члены отряда стали по одному выходить из игры.

Виид же, в нетерпении, покрепче сжал в руке меч. Наконец! Он дождался этого момента.

'Ну что, пора начинать?'

Сначала он достал из сумки точильный камень и подправил меч.

Вжик-вжик!

Вы заточили меч!
Сила атаки повышается на 14%.

Навык заточки меча находился на среднем 4-м уровне. Его не получалось применять часто, как, например, навык ремонта. Да и если шел дождь или ты не охотился, эффект от заточки быстро пропадал. Поэтому применять его приходилось только

перед самими битвами, затачивая оружие себе и друзьям в группе.

- Так, теперь следующее...

Виид вытащил мягкую ткань и усердно, до блеска натер свои доспехи.

Вы чисто протерли доспехи!
Защита увеличилась на 16%.
Способности к уклонению от удара повысились на 2%.

Чистка доспехов во всем походила на заточку оружия. Ее так же не получалось использовать на длительное время, зато эффекты были хорошими.

Эти два навыка, очень сильно повышающие силу группы, обычно использовали кузнецы при вступлении в отряд. Если ты был кузнецом и по какой-то причине не развил их, в большинстве случаев на просьбу принять в отряд такой игрок получал отказ.

- А теперь еда...

Виид решил приготовить блюдо из креветки, носящее романтическое название 'морские цветы'. Обычно морепродукты в игре очень дорого стоили, но, на удивление, в крепости Одеин их удалось купить дешевле, чем в королевстве Розенхайм. И не только за счет отсутствия налогов, но и за счет выгодного расположения крепости на одном из главных торговых путей.

Для повышения живучести и здоровья лучше морепродуктов ничего не было. А среди них самым лучшим продуктом оказалась креветка!

Чтобы еще больше усилить эффект от блюда, Виид приготовил сладкий соус из сока кленового дерева, а также салат из картошки, латука и соуса бешамель.

В предвкушении, Виид широко открыл рот.

Он медленно очистил креветку от панциря, хитин после огня стал немного золотистым и быстро снимался, на палочке осталось лишь мягкое белое мясо креветки, которое уже было готово исчезнуть во рту Виида.

Борьба между желанием и инстинктами.

Рот хочет вкусить, а руки не хотят отпускать. Тем более, что креветка-то была не простая. Виид применил скульптурное мастерство, чтобы подчеркнуть ее красоту.

Медленно обмакнув креветку в соус с сиропом, Виид, под действием запаха, воочию увидел ореол божественных крыльев вокруг нее.

Он даже дал ей название: 'блюдо из креветки-ангела, спустившегося с неба'!

Точнее он просто не мог ничего подобрать. Запах сводил с ума. Вкусный и ароматный. Никто бы не устоял перед его действием.

Ням-ням.

Виид с предвкушением, медленно вытянул язык и уже потянулся к креветке...

Когда игроки в отряде стали выходить из игры, Хварён быстро последовала за всеми. Все ради того, чтобы отвязаться от Соллона. И когда маг, по ее предположению, уже ушел, она вернулась.

Зефи же, как только узнал Виида, вообще не стал выходить из игры. А просто стоял в стороне и наблюдал за действиями недавнего соперника по рыбалке.

Хварён и Зефи внимательно следили, как Виид готовится вкусить единственную креветку.

'Она всего одна, и неудобно попросить поделиться...'

Однако сил сдерживаться у Хварён совсем не осталось, и она шумно сглотнула слюну.

Сосредоточенный на моменте истины, Виид был просто выбит шумным чмоканьем. Он быстро обернулся и с удивлением увидел стоящих недалеко знакомых.

- Эээ. Хварён, разве ты не вышла из игры?

- Да, - очень медленно ответила девушка, не отрывая взгляда от креветки.

И еще раз шумно сглотнула.

Хварён не просила поделиться едой. Только вот ее широко открытые глаза так завороженно смотрели на креветку, что она даже не могла ничего произнести. Взгляд такой, словно она 4 дня ничего не ела и тут впервые увидела еду!

Горячее желание! Голод! Жажда!

'Как бы она меня не прибила из-за еды!'

Тихо вздохнув, Виид протянул ей креветку. У него просто не осталось иного выбора.

- Если хочешь, то можешь... это... за один золотой...

- С удовольствием съем!

Хварён, не обращая ни на что внимание, вцепилась в креветку. Ее даже не расстроили последние слова Виида, желавшего уменьшить потери как только возможно.

Ням-Ням!

Мясо креветки мгновенно исчезло у нее во рту.

На самом деле, Хварён совсем не зависела от еды. Даже в

реальной жизни следила за своим весом и часто сидела на диете.

Однако, от аромата креветки все рациональные мысли исчезли. У нее было такое чувство, что если она сейчас ее не съест, то потом всю жизнь будет мучиться, сожалея о потерянной возможности.

Можно было сказать, что в этот момент креветка для нее стала наркотиком. И все из-за того, что навык кулинарии Виида постоянно совершенствовался и рос.

Хварён, с удовольствием умяв до конца креветку, наконец-то успокоилась. И о своем решении она не пожалела, каждый кусочек блюда уносил ее на 7-е небо от счастья.

'Точно! А ведь Манауэ ей говорил, что если ходить с Виидом, хорошее будет случаться с тобой просто так! Я смогла попробовать такое вкусное блюдо! Ням-ням!'

В конце она с сожалением посмотрела на оставшийся хвостик и голову креветки, которые обычно уже не едят. Но если бы не стоящие рядом Виид с Зефи, она бы с хрустом умяла голову, даже глазок бы не осталось.

'Прости, креветка'.

Виид с сожалением достал еще одну и начал процесс готовки с самого начала. Креветки стоили дорого и их никак нельзя жевать, словно чипсы.

Для Виида это было своего рода вложение.

Вложение в боевую технику! Ведь характеристики здоровья, маны и некоторые другие увеличивались до максимально возможного результата от действия еды.

Поэтому он без сожаления потратил часть денег на закупку 500 моллюсков.

Вы насытились.
Здоровье +400.
Мана +400.
Стойкость +20.
Искусство +15.

Не верьте тем, кто утверждает, что голод стимулирует творческий процесс.

Только сытый художник может отвлечься от чувства голода и сосредоточиться на искусстве. На самом деле, действие еды варьировалось от профессии игрока. Если бы Виид был поваром, то увеличились бы живучесть и навыки кулинарии, или же вкусовые качества блюд.

Виид стал постепенно собираться. И, конечно же, он не

забыл взять с Хварён один золотой.

- Я собираюсь продолжить охоту, ты со мной, Хварён?

- Да, конечно!

Виид, в принципе, не рассчитывал на другой ответ.

Ее способности танцора очень бы пригодились в предстоящих сражениях в качестве палочки-выручалочки. Пусть урон от атак Хварён и не был высок, зато она быстро передвигалась и монстры не могли ее задеть. К тому же, если ты состоял в группе с танцующей Хварён, то, в противоположность монстрам, получал небольшие прибавки к характеристикам.

- Создать группу.

Виид вызвал меню и пригласил Хварён.

- Благодарю! - радостно воскликнула девушка и вступила в группу.

А затем помахала Зефи.

- Присоединишься?

Рыбак радостно кивнул.

- Если возьмете, то я, конечно, за!

Виид молча кинул приглашение в группу Зефи. В принципе он был не против, монстров много, опыта всем хватит, а лишние руки никогда не помешают. Хотя почему Зефи не вышел со всеми, ему до конца понятно и не было.

- Тогда подожди, Хварён. Я приготовлю еще одно блюдо для Зефи и заодно почищу и заточу ваше снаряжение. Ну и починю, если что.

Замечательная возможность подтянуть, пусть и чуть-чуть, навыки кузнеца, повара и портного.

- Вау! Здорово!

- Защита повысилась и сила атаки удочки...

Хварён и Зефи с удивлением смотрели на Виида. Они не ожидали, что один человек может обладать столькими талантами. А ведь только один шаг отделяет неумелого всезнайку от всемогущего игрока.

- Спасибо, Виид! А теперь пошли найдем группу. Нас трое и многие с радостью примут в свою группу, я так думаю, - радостно произнесла Хварён, однако в ответ получила лишь покачивание головы Виида.

- Нам троим и так в упор хватит монстров.

- А? Что...

- Неужели вы думаете, что мы сможем охотиться в подземелье Басры только втроем? - спросил, ошарашенный Зефи. И, к своему удивлению, угадал.

- Трех человек будет достаточно. Хотя, нет. Нас будет четверо. Явись, Рыцарь смерти!

Из ожерелья, висящего на шее Виида, пошел дым, из которого, спустя пару мгновений, появился рыцарь смерти Ван Хок.

Его давно не вызывали, поэтому он был очень рад.

- Хозяин, вызывали?!

- Да.

Только бросив один взгляд на подручного, Виид опять переполнило сожаление. Рыцарь смерти, словно пиявка, съедал 20% опыта. С того момента, как Виид победил и подчинил себе Ван Хока, минуло много времени. Они прошли через многие сражения и Ван Хок смог хорошенько поднять уровень. Особенно в провинции Морта: тогда Виид решил, что чем больше вампиров умрет, тем лучше будет отряду и поэтому никак не ограничивал монстра. И Ван Хок этим пользовался, тогда он забирал не только 20% опыта Виида, но и получал все 100% за единолично убитых противников. Благодаря этому Ван Хок значительно опередил Виида и достиг 290 уровня.

- Чертов монстр! Пришло время тебе за все отплатить... - начал тут же ворчать Виид.

Однако, рыцарю смерти тоже было что сказать. Ведь он получал опыт не лежа на солнышке. Ему пришлось убить множество монстров, терпеть насмешки паладинов и избиение хозяина.

Ему было, что сказать, но пока рыцарь решил промолчать...

Знать историю подземелья Басры игрокам, в принципе, не обязательно. Раньше в землях Басры проживала одна из семей аристократов. Они до последнего были против присоединения к Британской конфедерации, поэтому пошли на сделку с гильдией воров и готовили восстание.

И центр их заговора находился тут, в пещере Басры.

Виид послал рыцаря смерти вперед, и они спустились на 4-й этаж.

- Людей-то совсем нет... - тихим-тихим голосом сказал Зефи.

И не ошибся, пусть подземелье Басры и пользовалось большой популярностью у игроков, но на 4-м этаже редко кто охотился. Слишком уж сильные тут монстры, от 240 уровня и выше.

Подрагивая от страха и еле переставляя ноги, ему не оставалось ничего другого, как медленно двигаться за Виидом, в надежде, что все образуется.

'Аминь! И зачем я вернулась?! Сидела бы сейчас дома спокойно...'

'Если умрем, то лишимся всех предметов... Мы сошли с ума

соваться сюда без священника или паладинов...'

Хварён и Зефи еле сдерживали свой страх и злость. Поведение Виида сбивало с толку. Даже на третьем этажа охота была непростой, а он потащил их на 4-й!

Поэтому они по чуть-чуть отставали от уверенно идущих впереди рыцаря смерти и Виида.

- Давайте пороемся в его сумке!

- И вывернем карманы!

- И уровень повысим! Для нового восстания нужно больше силы!

Из-за угла выскочил отряд монстров-воров. Они были одеты в металлические доспехи, а в руках держали мечи. Больше не проронив ни одного слова, воры Басры хладнокровно начали атаковать.

- Силы тьмы! - выкрикнул Ван Хок и бросился в атаку.

Рыцари смерти неплохо владели темной магией. Благодаря использованному заклинанию, урон от оружия и защита доспехов значительно повысились.

- Смертельный клинок!

Ван Хок направил накопленную в мече темную энергию в приближающихся воров. Оружие сильно потемнело и пару мгновений спустя испустило тысячи тончайших нитей, ударивших в грудь нескольких нападавших противников.

Воры замертво рухнули на пол.

Зефи и Хварён сильно удивились.

'Ничего себе...'

'Вот так выглядят монстры 290 уровня? Как же Виид справляется с таким чудовищем?'

Да, в этот момент они почувствовали, что все же Виид необыкновенный игрок и что в логове Басры вчетвером можно охотиться. Слова Виида больше не выглядели как бахвальство.

Однако, сам Виид был удивлен этим зрелищем не меньше, чем напарники.

'Ого, когда это Ван стал таким сильным?'

В памяти Виида запечатлелось лишь то, как он бил рыцаря, да прокачивал свои навыки. И чертовски неожиданно было увидеть иное положение вещей. Одной атакой рыцарь смерти убил четверых противников. Пусть и благодаря своей темной сущности, которая увеличивала атаку по противникам, не относящимся к нежити.

'Алое ожерелье жизни... предмет, в котором навечно заключен рыцарь смерти Ван Хок. Плюс в рюкзаке лежало черное ожерелье с Лордом Торидо... Награда ли это? Или, возможно, хитрый способ повысить уровень НИПа, чтобы потом он вырвался

на...'

Виид мгновенно забыл обо всем, бросился вперед и ударил рукояткой меча по голове замахивающегося на поверженных противников Ван Хока.

- Приказываю. Не убивай их. Только калечь, а убивать мы сами будем!

- Понял. Хозяин... - отрывисто бросил в лицо фразу Ван Хок.

Благодаря значительному повышению уровня, рыцарь смерти почувствовал в себе силы и уже не так сразу принимал приказания от 'низкоуровневого' Виида.

'Огрызается, болван. Мало я его учил...'

Виид решил в будущем обязательно проучить Вана, а пока устремился в бой:

- Техника секущего ножа!

Техника, без которой он уже не представлял жизни! Со светящимся синим клинком Виид носился между противниками, раздавая удар за ударом.

- Умри!

- Деньги! Гони деньги!

Мечи противников летали в опасной близости от Виида. Благодаря уворотам и парированию, ему удавалось пока не получить ни единой раны. Хотя со стороны он выглядел как человек, распрощавшийся с жизнью.

'Вот... так намного интереснее...'

Незабываемые ощущения от нахождения в полном окружении. Сердцебиение ускоряется, ты начинаешь чувствовать дыхание и движение противников. От ощущения своей силы счастье переполняет тебя и кажется, что весь мир принадлежит тебе. Такая игра нисколечко не надоедает!

Виид вспомнил о МЕЧах.

В школе Хэна обучили лишь базовым умениям, а вот обучаться владению мечом ему пришлось самому, в игре. Однако, в последнее время Хэн стал опять посещать зал и обучаться у самого учителя. Ан Хён-До не был простым человеком, потому и обучал не по-простому.

- Это меч...

В руках учителя оружие выписывало красивые и плавные кривые. Не верилось, что простой человек может так обращаться с оружием. Искусство настоящего мастера, который творил одному ему доступный шедевр.

'Это и вправду меч', - завороженно глядя, думал Хэн.

Однако, словно услышав его мысли, рисунок начал меняться. Теперь это был крадущийся по земле хищник или орел грозящий с небес или... Тут перед хищником возникла крепость

Одеин.

'Нет, не Одеин, а что-то монолитное, значительное...'

Что-то толще и выше, чем стены крепости, преграждало путь хищнику. Преграда мешала, и зверь не стал долго раздумывать, он рванул вперед и разорвал препятствие, освободил себе путь и устремился вперед.

- Меч.... Им сложнее овладеть, чем например ружьем, но, сделав это, ты становишься сильнее. Смерть, болезнь и другие беды уходят из твоей головы. Я стал свободным, когда научился владеть клинком.

Ли Хэн многому научился у Ан Хён-До. Полностью изменил свою отношение к мечу, стал правильно дышать, двигать и ухаживать за своим оружием. Он стал сильнее.

Да, пусть до того, как он стал посещать зал, жизнь его была не сахар. Отсутствие родителей, денежный долг и вечные драки с теми, кто пытался подразнить его. Хэн в ярости кидался на всякого, лишь бы защитить те крохи, ту память, что осталась о родителях. И это закалило его дух, в сражениях он никогда не отступал. Однако, смотря на мастерство учителя, Хэн уже мог предположить, что только бог знал, где предел владения мечом.

Каждый монстр-вор был намного сильнее, чем Лавиаские рыцари смерти. В драке с рыцарями Вииду приходилось лишь следить за движениями спереди, тут же и на мгновение нельзя было упускать, что происходит по бокам или сзади.

'Ого, бои становятся все интереснее...'

Вид избежал длинного бокового выпада и устремился вперед.

- ААА!

Его руки работали как заведенные, отражая и нанося удары.

- Вы нанесли критический удар.

- Вы непрерывно наносите критические удары.

- Ваша непрерывная атака удалась. Запомнить серию тройного удара?

Искусно скользя от противника к противнику, Виид наносил серии критических ударов. В игре, если вы совершали особо удачную серию атак, ее можно было запомнить, чтобы потом, по одному велению, воспроизвести заново, как отдельную технику. Однако Виид лишь скинул сообщение и устремился дальше в бой.

Для Виида поединок стал чем-то живым, непредсказуемым и невероятным. Порой нужно действовать так, как велит тебе душа,

а используя запомненные серии, ты себя лишь ограничиваешь.

- Техника секущего ножа!

Победив трех монстров, он с головой нырнул в гущу противников. С верой в свое мастерство и начищенные доспехи, Виид проливал кровь врагов.

Хварён и Зефи, пусть и с опозданием, тоже вступили в бой.

- Танец очарования!

Видя эротические, манящие движения девушки, некоторые враги в растерянности и смущении застыли на месте. Щеки монстров покраснели, а в глазах загорелось желание.

- Такая красивая девушка.

- Оооо! И как же я попал из рыцарей в воры, так бы...

- Она растопила мое черствое сердце!

Захватив внимание противника, Хварён выкрикнула:

- Ни с кем не знакомлюсь! Вы мне не интересны!

- Ээээ?!

Враги от ее слов в растерянности застыли на месте, а девушка пошла танцевать перед следующей группой. Не забывая держать связь с компаньонами.

- Эти нас пока не будут атаковать.

- Как долго?! - тут же переспросил Зефи. От информации зависела жизнь.

- Около двух минут. Слишком высокий у них уровень, вам нужно успеть расправиться с другими за это время.

- Бросок!

Зефи раскрутил удочку и вступил в бой. Каждый раз, когда удочка выпрямлялась, несколько врагов оказывалось на земле.

Виид и Ван сдерживали центральные силы противника, Хварён успокоила врагов справа, а Зефи сражался с группой по левому флангу! По сравнению с прошлыми боями ситуация выглядела несколько запутанной, и им приходилось прилагать все силы, чтобы остаться в живых.

Хварён вывела из строя еще 12 противников и без сил свалилась на пол.

- Все... больше не могу...

Она истратила всю ману и, полностью обессиленная, сидела на полу. До этого времени Хварён всегда выбирала монстров послабее, чтобы в сражении не прилагать много усилий. Однако теперь ей приходилось выкладываться на полную, и она поняла, что ее техники-танцы и характеристики слишком слабо развиты. Сил не хватало.

'Как тяжело... Возможно, нужно было в прошлом сражаться с врагами посильнее?!' - неспешно думала она, ожидая, когда подскочит любой из монстров и прервет ее жизнь.

Но не тут-то было, Зефи переместился к ней и стал прикрывать от наседающих со всех сторон врагов. Благодаря рыбалке его характеристики, в частности, стойкость и выносливость, были хорошо развиты, поэтому он мог успешнее вести бой с противником.

Зефи на пределе сил бился с окружающими со всех сторон монстрами. Он бил врагов не одного за другим, а всех сразу! Благодаря техникам рыбака, Зефи мог понемногу снижать здоровье сразу группы противников.

Когда здоровье монстров падало меньше, чем до трети, они умирали, так как к ним выскакивал Виид и наносил серию критических ударов. Казалось, что ситуация налаживается, однако тут стали приходить в себя зачарованные Хварён монстры.

Напряженный бой, без единой минуты отдыха продолжался.

- Техника секущего ножа!

Виид двигался как можно быстрее, однако все равно, не успеавал о н расправиться с одним, как на него уже налетал другой монстр. Ему приходилось спешить: если хоть на мгновение остановиться, монстры смогут подойти ближе и окружить, после чего наступит верная смерть.

Хварён немного пришла в себя и устремилась на помощь Зефи. Она порхала, как бабочка, разя кинжалами незащищенные бока монстров. Казалось, бой никогда не закончится. Однако спустя пару минут Хварён с удивлением поняла, что противников больше нет. Она не помнила, как вела бой и кто нанес удар по последнему монстру. Нет, в ее разрозненных воспоминаниях бой складывался в картину ада. Тяжелый, очень долгий, невероятно опасный... Она не могла поверить, что они победили!

'Уф... Тяжело, но... интересно...' - она вытерла со лба пот и улыбнулась.

На ее памяти, это был единственный бой, когда ей пришлось выложиться на все 110% процентов. Настроение было на высоте.

Да, если бы не помощь рыцаря смерти, им, скорее всего, пришел бы конец. Но это никак не расстраивало ее, победа была честно заслужена.

- Виид, ты всегда так дерешься? - спросила Хварён.

Озвучила девушка мучивший еще до начала боя вопрос.

- Да, - спокойно ответил Виид, уже сидя и чиня поврежденные доспехи.

Если доспехи или оружие хоть чуть-чуть теряли прочность, Виид всегда первым делом, после боя, садился за их починку.

- Но это так опасно! И трудно! Тебе что, совсем не страшно сражаться с монстрами, у которых уровень намного выше, чем у тебя?

Хварён стало немного страшно. Она не могла представить себе, как можно в одиночку сражаться с противниками, которые заполонили все вокруг. Пусть они и играли в виртуальной игре, но страх был самым настоящим.

Частенько в сложной ситуации игроки от запаха крови или ощущения силы противника попросту застывали от страха. После чего их запросто убивали.

- Знаешь, Хварён. В Лавиасе приходилось очень высоко забираться, и оттуда все монстры выглядели такими малюсенькими. Казалось, их можно раздавить одним мизинцем. Вот тогда я и подумал, что это просто еда. Еда, которая делает меня сильнее.

Хварён снова ослепительно улыбнулась.

- Вот уж точно, путешествуя с тобой, Виид, скучать не придется.

Однако не все радовались окончанию сражения. Зефи с боязнью смотрел на рыцаря смерти.

- Зефи?!

- Хва... Хва... Хварён. - от волнения, рыбак стал заикаться.

- Что с тобой?

- Посмотри на рыцаря смерти...

- Аааа? Рыцарь смерти?

Она посмотрела на Вана и увидела, что он подготавливает одну из своих техник. Хварён ничего не понимала и в ней разыгралась любопытство.

Она не знала того, что уже давно понял Зефи. Ему пришлось довольно долго рыбачить с Виидом и он примерно предполагал, что дальше произойдет. Думаете, после рыбалки Виид присаживался в теньке и отдыхал? Как бы не так!

Закончив починку доспехов и оружия, Виид наложил много повязок и встал с места.

- Хм... - начал он, - сейчас будет немного опасно. Вы сильно не переживайте, но я думаю, раз или два мы окажемся на волосок от смерти.

- .....

- Знаете, я нахожусь не в лучшей форме. Слишком давно не дрался, по правде говоря, даже не помню, когда в последний раз мое здоровье снижалось до 15%. В том же Одеине я в основном убивал только слабых противников.

- .....

- Ага. После этого боя у меня повысилась только выносливость. Все из-за того, что я ошибся и бой не был таким трудным, как предполагалось. В следующий раз надо бы снизить здоровье до 3-х процентов. Скажу вам по секрету, Хварён и Зефи,

когда ваше здоровье сильно снижено, характеристика выносливости значительно повышается. Поэтому в следующих сражениях старайтесь потерять побольше здоровья. Поверьте на слово, в будущем все окупится сторицей. Для примера, сейчас я ощущаю удары противников словно щекотку.

Зефи и Хварён от удивления не могли вымолвить и слова.

'Ничего себе! Удары воров Басры для него как щекотка?'

'Как? Пусть у него и средний уровень кузнеца, но все равно...'

'Мои доспехи не хуже, но каждый удар монстров очень болезненный!'

'Чертов мазохист!'

Но следующие слова Виида их просто 'убили'.

- Ну что ж, разведка с разминкой окончены, пришла пора драться по-настоящему.

Разведка? Для Зефи с Хварён прошлый бой был сущим адом!

Увидев эти перекореженные ужасом лица, Виид с сомнением спросил:

- Так... Вы признаете меня лидером группы? Если да, то охота продолжается.

Они поспешно кивнули. Приняв предложение от Виида, они автоматически назначили его лидером их группы. Тем более, что он был самым сильным из них.

Пусть Зефи благодаря рыбалке, а Хварён своим танцам, значительно повысили свои характеристики и техники, но до Виида им все равно было так же далеко, как до луны.

'У него 5 ремесленных навыков среднего уровня...'

'Чудовище. Машина... Столько переделать.'

Он был странен, в этом Хварён и Зефи были единодушны.

Мало того, что у его ремесленной профессии были боевые навыки, так он еще и характеристики поднял чудовищно высоко! Глядя на Виида, они чувствовали свою ущербность, хотя если сравнивали себя с другими игроками, оказывались вполне нормальными.

'Есть и такие, как Виид....'

'Мы совсем не бесполезные люди!' - думали они.

Обычно лидерами группы становились воины или рыцари из-за больших характеристик харизмы и лидерства. Ведь когда у лидера эти две характеристики высоки, участники группы не впадали в панику, да и опыта получали побольше. А монстры, столкнувшись с такими игроками, не могли в полную силу проявлять свои умения.

- Аааааа!

- Танец смерти! Танец очарования!

- Финт удочки!

- Давайте! Ударьте меня! Повысьте мою выносливость!

Охота началась.

Бесконечный бой не на жизнь, а на смерть с ворами Басры. Как только они расправлялись с одним отрядом монстров, то сразу же переходили к другому. Времени хватало лишь починиться, да подлечить немного здоровья.

- Ваааааа!

Зефи никогда бы не поверил, если бы ему сказали, что в будущем он не будет поднимать предметы с поверженных противников. Но так и получалось, из-за постоянно подходящих отрядов врагов времени на все не хватало.

Так они дрались почти 16 часов, а потом Зефи был ранен. Меч вора проткнул его живот. Смертельное ранение.

Хварён с ненавистью посмотрела на Виида.

- Ты перестарался! Мы же люди и, когда устаем, нам нужно отдыхать!

А потом Хварён с завистью посмотрела на Зефи.

'Умирает... Хоть отдохнет денек... Когда же я освобожусь от этого дьявола?!'

Впервые она завидовала умирающему.

Зефи, довольно улыбаясь, сказал:

- Я в порядке, Хварён, Виид, не переживайте за меня. Хахахахаха!

От радости он до слез рассмеялся. Но на лице Виида не дрогнул и мускул.

'А может...? Да, нет. Он же не священник и не сможет меня спасти...' - на мгновенье испугался Зефи, радостно наблюдая как из живота толчками выливалась кровь.

Здоровье быстро снижалось и уже достигло отметки в 23%. Ситуация не критическая, но если не последует быстрое лечение от священника, ранение несомненно приведет к смерти.

Но тут Виид, порывшись в своей сумке, стал неспешно доставать одну повязку за другой.

- Я сейчас тебя вылечу.

- Ахахаха! Повязками? Зачем так шутить...

- Наложить повязку! - выкрикивал Виид раз за разом, быстро накладывая множество повязок.

- Кровотечение остановлено.

- Ранение стабилизировалось.

- Здоровье увеличилось до 26%.

- Здоровье увеличилось до 29%.

- Ого! - у Зефи от удивления глаза чуть из орбит не вылезли!

Он со страхом смотрел на Виида.

- Эмммм... Виид, а какого уровня у тебя навык наложения повязок?

- Средний 9-тый уровень.

Совсем чуть-чуть до высшего уровня!

Благодаря долгой охоте в провинции Морта, Вииду приходилось накладывать множество повязок и его навык на удивление быстро повысился. Обычно в отрядах всегда присутствует один священник, и игроки совсем не применяли навык перевязки, поэтому многие ходили с начальным уровнем перевязки даже на высоких уровнях.

- 9-й средний уровень наложения повязок...

От сожаления Зефи бил кулаком землю. Чертов Виид, самый настоящий садист и дьявол! Теперь ему придется вечно охотиться на монстров!

Бой продолжился...

Виид убивал одного монстра за другим и думал, что не так уж приходится и трудно. По сравнению с тем, что было в провинции Морта, подземелье Басры выглядело детским садиком. Даже в Лавиасе рыцари смерти для него были намного опаснее!

По крайней мере, рыцари смерти орудовали длинными мечами и применяли черную магию. Воры Басры же атаковали с короткими мечами, их было значительно больше, но как противники они оказались намного легче.

И хотя теперь рядом не стоял Альберон с лечебной магией, зато здоровье благодаря развитым характеристикам и рыбалке значительно повысилось. Практически в два раза, до 14000!

А еще, благодаря навыку кузнеца, Виид мог заточить и почистить снаряжение, этим еще сильнее повысив свою выживаемость.

Профессия Легендарного лунного скульптора!

Только из-за нее Вииду пришлось значительно развить навык ремесла, благодаря которому за последние несколько месяцев он смог развить до среднего уровня множество других навыков. Благодаря им, Виид был даже сильнее, чем если бы остался охотиться и имел бы сейчас 280 уровень.

Стать сильнее и вести тяжелые бои. Вииду нравилось сражаться с сильным противником, именно поэтому он направился на четвертый этаж подземелья Басры. Да и в прошлом, против тех же рыцарей смерти он выходил на 110

уровне. Да, было тяжело, да, он умирал, но, поднакопив сил и опыта, одерживал победы одну за другой, и это его очень радовало.

Победив еще одну группу монстров, Виид с удивлением понял, что сумка полностью заполнена.

- Вот же...

Хварён и Зефи ни капельки не сожалели!

- Ничего не поделаешь... - протянул Виид.

Хварён и Зефи закивали.

'Пора заканчивать. Тяжело пришлось.'

'Да уж, жутковато'.

Им казалось, что воры Басры будут теперь сниться в кошмарах всю оставшуюся жизнь.

Но следующие слова Виида их просто свалили с ног.

- Ничего не поделаешь, придется один раз сходить в деревню и продать предметы, а потом опять начнем охоту. Воры Басры нас ждут. Давайте, быстренько туда и обратно.

'Блиииииин!!!'

Глава 9. Ассоциация темных геймеров

Ли Хэн закрыл учебник математики.

Несколько лет назад ему пришлось бросить обучение в средней школе, и с тех пор он никогда не думал, что придется снова открыть школьные учебники. Однако для сдачи экзамена на аттестат волей-неволей пришлось опять взяться за ум.

- Хм...

Все время после ухода из школы Хэн посвятил зарабатыванию денег физическим трудом, и видимо, поэтому его мозги задубели. Он внимательно вчитывался в книгу, но смысл пролетал мимо.

- Черт, зачем учить столько разных формул?! Если они понадобятся, всегда можно посмотреть в интернете, а для сложных вычислений воспользоваться калькулятором...

Ли Хэн безостановочно бурчал себе под нос. Самостоятельно изучать математику было очень тяжело, а ходить на курсы - дополнительно тратить деньги.

'Может, ну его, брошу все, и играть... Хотя деньги-то за сдачу экзамена уже заплачены...'

В результате долгих размышлений Хэн с сестренкой решили, что она будет подтягивать его по часу, каждые два дня. И все равно даже с сестрой осилить математику было очень тяжело. Когда обучаемый не проявляет интереса, работа учителя усложняется в десятки раз.

Но Хаяна все продумала заранее. Зная брата, к обучению она подошла совсем не стандартно.

- Смотри. Эта сумма - твои сбережения. Думай о них! Ты положил 300 долларов на 12 месяцев по ставке 5,39%. Сколько в итоге получится?

- 316 долларов и 17 центов!

Задавая такие вопросы, Хаяна не успевала моргнуть, как получала правильные ответы. Но Хэну показалось, что этого мало, и он продолжил:

- Проценты составят 16,17. Но за них надо еще заплатить налоги. Если по упрощенной схеме, то 2 доллара и 10 центов, если по обычной, то 2 доллара и 42 цента.

Хаяна радостно улыбалась:

- Вот видишь! Легко же. Все нужно учить по такому вот принципу. Теперь давай следующий пример. Считай деньги.

После большого перерыва в обучении голова Хэна совсем не варила, но со временем он стал с удивлением замечать, что

решать задачки становилось все легче и легче.

'Ну-ка, посмотрим!'

Хэн в запале перечитал все учебники и перерешал половину задачек. Для этого ему пришлось реквизировать на время все учебники сестренки.

За 4-ре дня до экзамена!

И все потому, что пока время есть, учеба попросту не идет. Но когда экзамены уже на носу, волей-неволей приходится браться за ум и хоть что-то пытаться успеть сделать.

Наступил день экзаменов.

Хэн вышел из дома заранее, чтобы успеть пешком добраться до школы в центре города, где и проходил экзамен.

'Должен... Я должен сдать как можно лучше...'

По пути он заглянул в больницу к бабушке. Она шла на поправку, ее лицо уже не было таким бледным, да и на прогулки, со слов врача, выбиралась без больших проблем самостоятельно.

- Не переживай, если не получится, Хэн. Ты всегда можешь подготовиться получше и потом сдать все предметы, - улыбаясь и вселяя уверенность во внука, говорила она.

- Да, Ба...

Ли Хэн сжал ее руку.

Руки бабушки были все в морщинах от безустанного физического труда, который ей пришлось перенести на старости лет, чтобы вырастить и воспитать Хэна с Хаяной после смерти родителей.

Хэн всю жизнь будет ей благодарен. Если бы не бабушка, их бы отправили в детский дом, и скорее всего, они бы там и расстались, так как двух детей в семью мало кто усыновляет.

- Ну, я пошел... - попрощался Хэн с бабушкой и направился в школу.

Экзамен проходил в общеобразовательной школе 'Корея'. Она входила в единый комплекс 'Корея' и находилась недалеко от колледжа и университета.

Пусть университет и не входил в десятку самых престижных по стране, зато там был хороший преподавательский состав и продуманная инфраструктура. В свободной творческой атмосфере училось много талантливых ребят, даже из-за рубежа.

Главное для престижного вуза - не столько внутренняя оценка по стране, сколько отношение к нему за рубежом. Университет 'Корея' имел отличную репутацию за границей, поэтому там училось больше иностранных студентов, чем в любом другом вузе Кореи.

Ли Хэн по достоинству оценил величественность главного корпуса университета.

'Я живу жизнью неудачника, пусть так... но моя сестра, я клянусь, обязательно будет тут учиться...'

В каждую группу набиралось по 30 человек.

Получив свой экзаменационный тест-лист, Ли Хэн с удивлением отметил, что большую часть материала он знал. Вот уж действительно, ускоренный режим обучения имел хорошие результаты.

Хотя не стоило бы забывать, что экзамен предназначался для взрослых и пожилых людей, не сумевших по тем или иным обстоятельствам получить полноценное образование. Поэтому он был несколько легче, чем стандартный экзамен.

'Практически все знаю. Если бы мне выпал шанс учиться дальше, то я бы добился большого успеха', - думал он, неспешно перелистывая вопросы.

Хэн очень сожалел, что не смог ходить дальше в школу. По его мнению, ошибки в системе образования Кореи породили еще одного несчастного гения!

Но времени на праздные размышления не было, поэтому он взял ручку и начал отвечать на вопросы, иногда крепко задумываясь над той или иной задачкой.

Одним из выбранных Хэном предметов была этика. Вообще, он мог выбрать иностранный язык или иной предмет в качестве дополнительного, но выбрал этику, так как решил, что по ней подготавливаться не надо, главное - просто знать основные принципы.

1. Вы нашли на улице кошелек с деньгами. Какое вы примете решение?

(1) Забрать.

(2) Поднять кошелек и проверить, есть ли свидетели.

(3) Взять и убежать.

(4) Проверить, есть ли внутри удостоверения личности, и найти хозяина.

(5) Взять деньги, а кошелек положить на место.

Ли Хэн крепко почесал затылок. Даже когда он решил уйти из школы, так сильно задумываться не приходилось.

'И какой же тут ответ?'

Он думал, что этика простой предмет, а тут такие запутанные вопросы!

'Есть 3 правильных ответа...'

После долгого размышления Хэн остановился на 2-м ответе.

5-й тоже выглядел правильным, однако 'положить кошелек на место' все-таки не лучшее решение.

Другие вопросы по предмету были не такими уж сложными, и Хэн быстро их заполнил.

'По этике я получу высший балл'.

Вопросы по этике шли последними, ответив на них, Хэн завершил экзамен.

- В последнем походе в Росс Глеасис я добыл оружие. Сияющий золотой топор! С 60+ уроном!

- А эффекты?

- Сила +45, ловкость -10, повышается вероятность встретить бандитов в путешествиях, если оружие упадет в воду, то вернуть его будет невозможно.

- Ооо! Здорово!

В коридоре собрались небольшие группы из людей, проходивших тестирование. И практически во всех главной темой разговоров была Королевская дорога.

'Золотой топор...'

Топоры в игре обладали большим параметром урона, правда, их радиус атаки и скорость считались одними из самых низких в игре. Пусть урон от топора и был ужасающим, но если ты не попадаешь по противнику, это не имело никакого значения. В общем, если ты хорошо владеешь топором, то становишься действительно опасным воином.

Ли Хэн собрал сумку и двинулся к выходу из корпуса. Он не стал торопиться и неспешно пристроился за группой парней. Пока они не покинули территорию школы, ему хотелось дослушать их разговор.

Один из парней выглядел на 30, остальные двое были чуть-чуть помоложе.

- Чжун-Хун, я вам завидую. Когда мы ушли из школы, то только и делали, что пили....

- И вправду, мы все прокутили, а Вы, оказывается, входите в ассоциацию темных геймеров...

'Темный геймер?'

Тех, кто зарабатывал на играх, называли темными геймерами.

Больше всего Хэна удивляла реакция двух парней: они знали, кто он, и завидовали ему?

'Он не стесняется?'

Ли Хэн думал, что если ты зарабатываешь деньги на играх, то причин для гордости нет. Ведь ты не изготавливаешь никаких полезных вещей, не приносишь ничего нового в жизнь, а просто

зарабатываешь деньги из воздуха. И если игры пропадут, ты станешь одним из самых бесполезных людей в мире.

- Чжун-Хун, а какой у вас сейчас уровень?

- Мой уровень? Сейчас, так... так... так.. 355.

- Ничего себе! У меня куча знакомых в игре, но среди них нет ни одного игрока с таким высоким уровнем. А рейтинг?

- Вхожу в 10000 лучших.

Количество игроков в игре уже перевалило за 100 миллионов, и попасть в первые десять тысяч лучших, что-то да значило.

'Уже на 355 уровне, везунчик'.

Ли Хэн не мог скрыть своей зависти и стал идти медленней. Чтобы попасть домой, ему надо было сесть на автобус.

Однако Чжун-Хун и двое парней остановились на стоянке возле одного из импортных автомобилей.

- Садитесь. Я покажу вам, что значит быть темным геймером.

- Правда? Спасибо.

Парни сели в машину, и Хэну ничего не оставалось, как идти мимо дальше, но тут Чжун-Хун обернулся и обратился к Хэну:

- Эй! У нас есть свободное место, сядешь к нам? Если ты живешь недалеко, то я подвезу.

Хэн на секунду задумался, принять или отклонить предложение, но парень тут же продолжил.

- Все нормально. Я смотрю, ты тоже играешь в Королевскую дорогу. Я заметил, как ты внимательно слушал, о чем мы говорили. Мы сейчас направимся на регулярное собрание темных геймеров. Если хочешь, можешь присоединиться и поехать с нами.

Темные геймеры собирались на заброшенном складе какого-то предприятия.

Внутри огромного помещения стояла пара капсул, длинный стол и множество стульев.

- Пока собрание не началось, я расскажу о нашей ассоциации...

Он представился, сказал, что его зовут Цой Чжун-Хун и далее, улыбаясь, продолжил:

- Вот сколько, вы думаете, есть людей, которые продают предметы из Королевской дороги? Не по одной-две вещи, а постоянно продающие и зарабатывающие этим на жизнь?

- Несколько десятков тысяч? - подумав, выдал один из парней.

Цой Чжун-Хун покачал головой.

- Минимум больше сотни тысяч людей.

- Так много?

Королевская дорога была доступна по всему миру. Множество игроков из Индии, Китая или иных стран с интересом играли в игру. А благодаря программе автоматического перевода речи, предоставленной компанией Юникон, проблем с общением не возникало.

- Я слышал, что в Корее есть компания, работающая только с Королевской дорогой... - задумчиво протянул парень.

- Да, верно. Они продают предметы и игровые деньги, которые зарабатывают их работники. Я не собираюсь осуждать или критиковать, это их путь. Мы же выбрали по-своему верное решение и не выходим в открытую. Среди нас много игроков, по характеру скрытных и предпочитающих одиночество... Игроков, которые в таких открытых компаниях из-за внешних обстоятельств не смогли бы развернуться. Зато в нашей ассоциации темных геймеров они действуют на все 110%.

После этих слов Цой Чжун-Хуна все собравшиеся сильно призадумались.

- А что тогда делают в ассоциации?

- Хороший вопрос. Самое главное, мы делимся информацией. Внутренней информацией, которую собирают участники нашей ассоциации. Благодаря ней вы можете узнать об охотничьих местах, хороших подземельях, выгодных торговых путях и необычных монстрах...

- Ого, делитесь информацией! Значит, вступив в ассоциацию, можно в любое время получать информацию, собранную другими участниками?

- Увы, все не так просто, получить можно не всю информацию. Доступ определяется рейтингом участника ассоциации темных геймеров.

- Ээээ, как так?!

- Все делается из-за безопасности. Такого еще ни разу не случалось, но вдруг появится игрок, который станет публиковать всю доступную ему информацию на сторону.

- Это да. Когда людей становится слишком много, случиться может все, что угодно.

- Угу. К тому же игрокам 100 уровня совершенно не нужна информация о подземельях, рассчитанных на игроков выше 200-го уровня. Поэтому в зависимости от ценности предоставленной нам информации каждому участнику присваивается определенный рейтинг, от величины которого и рассчитывается объем доступных ему сведений. Примерно так все и работает.

Каждый вступивший к нам автоматически получает доступ к базовой информации.

- Получается, твой рейтинг напрямую зависит от ценности предоставляемой тобою информации?

- Не только. Если ты активно участвуешь в делах ассоциации, рейтинг растет. Так же - если ты постоянно продаешь товары на сайте-аукционе. Но для такого вида повышения рейтинга есть определенные пределы.

- Тогда нас все устраивает, где расписаться кровью?

Два парня, пришедших с Цой Чжун-Хуном, стали заполнять документы. Они указали имя своего персонажа, уровень и другую подобного рода информацию.

В зависимости от этих данных новым участникам ассоциации присваивался их первый ранг. И так как у парней был 140-й уровень, им присвоили самый низкий ранг - 'D'.

- А ты хочешь вступить? - подошел и обратился Чжун-Хун к спокойно сидящему Хэну.

Ли Хэн по второму кругу все обдумал и взвесив в голове все 'за' и 'против', покачал головой.

- Я не буду вступать.

- Вот как?

Чжун-Хун не сильно расстроился.

- Раз отказываешься вступать, значит, в Королевскую дорогу ты все же играешь. А раз согласился придти сюда, то значит, и нашей ассоциацией интересуешься. Но раз ты так решил, ничего не поделаешь...

Затем Цой Чжун-Хун наклонился к уху Хэна и прошептал:

- Те парни - случайные знакомые. Они, возможно, даже не будут сильно пользоваться доступной им информацией. Но я смотрю, ты другой. Так вот, если ты вступишь в нашу ассоциацию, то получишь информацию о чем-то особенном...

- .....

- Я предполагаю, что ты просто не хочешь обременять себя, делясь ценными сведениями, или тебе не требуется информация для новичков. Не так ли?

Ли Хэн сильно удивился. Видимо, Цой Чжун-Хун перевидал уже множество игроков, похожих на Хэна, и поэтому бил в самое сердце.

- Как бы то ни было, все в норме. У всех есть свои принципы. В этом плане вся наша ассоциация такая, однако, скажу тебе честно. Если ты играешь в Королевскую дорогу, вступай в наши ряды.

Молчавший до этого Ли Хэн тихо произнес:

- У меня нет времени на то, чтобы повышать свой ранг, и я

не хочу раскрывать какие-либо сведения.

Н-да, если Ли Хэн раскроет свой ник - Виид, - то можно предположить, что возникнут проблемы. Стоит только вспомнить о том, как О Джу-Ван грозился непременно взять у него интервью.

Но даже после второго отказа Хэна настроение у Чжун-Хуна не испортилось. Напротив, по его лицу было видно, что такой ответ ему сильно понравился.

- Хорошо. По крайней мере, такие люди, как ты, не ударят в спину. Ты знаешь наш сайт? Тогда слушай внимательно. Логин kj9008, пароль 165008. Это специальный логин для людей, впервые регистрирующихся на сайте ассоциации. Как только ты войдешь под ним, твой ранг определится как 'С', а он дает довольно приличное количество важных сведений, поверь мне. Там же, если ты переживаешь, что твою информацию увидит кто-то другой, можешь просто сменить пароль.

- В чем причина такого интереса ко мне? - спокойно спросил Хэн и добавил: - Коллега?

- Все просто. Первое правило темных геймеров: 'Не верь никому'. Оно полностью описывает наши с тобой текущие отношения.

- .....

- Есть у темных геймеров и 2-е правило: 'Отдавай столько, сколько получишь'. Мне кажется, что ты такой человек, который будет соблюдать эти два правила и, воспользовавшись нашей информацией, внесет в ответ что-то ценное. В твоих глазах я вижу настоящего темного геймера.

- А 3-е правило?

- Вот тебе и третье: 'Не верь ничему, кроме денег'.

- .....

Ли Хэн решил вступить в ассоциацию темных геймеров.

На четвертом этаже подземелья Виид, Хварён и Зефи сосредоточенно охотились.

В каждом бою они рисковали головой, с каждой битвой их охотничьи навыки росли соответственно тому, сколько опыта они получали.

- Так, здоровье восстановилось... Виид, давай искать другое место охоты.

- Да, было бы хорошо.

Зефи и Хварён встали со своих мест.

Какие бы слова они ни подбирали, им не удалось уговорить Виида поменять выбранный темп охоты. Поэтому они, наконец, успокоились и смирились со сложившейся ситуацией.

Виид же думал о том, что охота в логове Басры скоро

подойдет к концу.

'Минимум день, максимум два, и все. Жаль того времени, что я затратил на экзамен'.

После осады Одеина прошло довольно много времени.

Гильдия Балкан сильно ослабла и какое-то время не сможет предпринять новых попыток захвата крепости. Так что у победителей будет время для усиления своих позиций на этой земле. В скором времени наверняка последует полная приватизация всех охотничьих мест вокруг Одеина, и значит, охотиться тут смогут только те, кто входит в 'Процветание' или иную дружественную им гильдию.

'Жаль'.

Логово Басры - одно из самых известных подземелий, славящихся большим количеством опыта и хорошими предметами, выпадающими с монстров.

За прошедшее время Виид достиг 247 уровня. За два дня набил опыта на 17 уровней. Но вряд ли можно надеяться, что они смогут и дальше тут охотиться.

'Надо поднять за оставшееся время еще минимум 5 уровней. И начать нужно с сильного монстра, так как с мелких так много опыта быстро не добудешь...'

Виид позвал всех и отправился туда, где они еще ни разу не были - в логово босса подземелья Басры, носящее название 'Главный штаб революционеров'.

Когда Виид в первый раз предложил пойти туда, возмущению Хварён и Зефи не было предела.

- Просто нет слов!

- Виид, ты с ума сошел, предлагать такое?!

Босс подземелья Басры имел 290 уровень, а его подручные рыцари - 275-й. Неудивительно, что напарники так реагировали на его слова.

- Виид! Мы признаем, что ты прекрасно оцениваешь ситуацию. Но у нас все равно не хватит сил победить главного босса и его рыцарей.

- Точно! - вторил Хварён Зефи. - Босс Басры - темный маг и к тому же, говорят, некромант. А магия некромантов сильно отличается от обычных магов. Прибавим сюда его 290 уровень и большое количество здоровья, как у босса.

- Говорят, что его сила атаки грандиозна!

- Ага. Если пропустишь от него пару ударов, гарантированно умрешь...

Хэн взмахом руки оборвал все разговоры.

- У босса и вправду такая сильная атака?

- Конечно! И наложение повязок не поможет... - воскликнул

Зефи.

- Ведь наложение повязок работает только после окончания боя, - добавила Хверён.

В этот момент Зефи и Хварён переглянулись, их лица выражали полное единодушие. Они засияли, и появились улыбки.

- Виид! Мы пойдем!

'Умру и денек отдохну', - Хварён и Зефи мечтали только об этом.

'Н-да, вот уж прикольных товарищей я себе подобрал'.

Вииду не было скучно с ними. Но он не переставал удивляться, видя, насколько они простые и наивные. Однако Виид и не подозревал, что на самом деле он точно такой же - стоит только вспомнить его расширяющиеся глаза, когда дело касалось хоть одного медяка.

- Ха-ха-ха! Давно у нас не было гостей. С какой целью вы сюда пришли?

В самой глубине подземелья на величественном троне и в шикарных одеждах сидел босс в окружении 2-х рыцарей и 12-ти воров.

'Вот и смерть...'

'Слава богу. Скоро все закончится.'

Хварён и Зефи, услышав голос босса, мысленно попрощались со своей жизнью. Нельзя сказать, что они сильно нервничали, по крайней мере, их улыбки на это не указывали. Но какое-то опасение все же имели, нечасто им приходилось встречаться лицом к лицу с боссом.

Главный НИП подземелья собирал силы для мести Британской конфедерации, и это могло остановить драку. Ведь если повысить с ним дружественные отношения, можно получить задание - например, устранить убийц, охотящихся на него, или принести монстрам-ворам недостающие предметы.

Конечно, если ты возьмешься за одно из таких заданий, то тут же станешь врагом Британской конфедерации. Но такие задания получали не все, а только игроки с высокой характеристикой славы.

И когда босс Басры обратился напрямую к Вииду, Хварён и Зефи занервничали. Ведь если драка не начнется, они уже никогда не умрут.

Но, слава богу, Виид просто сжал меч в руке и ответил:

- Мы пришли убить тебя.

- Хохохо! Значит, еще одни британские собаки! Ну, что же, вы встали на путь смерти, не буду вас останавливать. Я повешу ваши трупы над входом в подземелье в назидание другим британским псам. Рыцари! Убить их!

- Да, Господин!

Пока босс разглагольствовал, Виид взмахнул клинком и выкрикнул:

- Святое благословение!

Эффект меча заработал, и на Виида снизошел святой дух.

- Благословение Понтифика!

Кольцо неярко вспыхнуло и покрыло тело Виида легким свечением.

Пусть эффекты действовали всего 20 минут, но это были предметы от самого первосвященника! Виид в одно мгновение стал в полтора раза сильнее.

- Ван, задержи отряд воров!

- Понял, хозяин.

Даже рыцарь смерти под действием таких благословений потерял весь свой норов. С настолько сильным Виидом лучше не связываться.

- Зефи, ты поможешь Вану расправиться с ворами.

- Но...

Если уж драться, то с двумя рыцарями, ведь это более быстрый способ уйти из жизни.

- Рыцарями займется Хварён. А я расправлюсь с боссом.

- А если они очнутся?! - воскликнула Хварён.

- Значит, очнутся. Если Ван и Зефи расправятся с ворами, они тебе помогут. На мне же босс.

Зефи и Хварён ничего не оставалось, как просто следовать словам Виида.

Два рыцаря, ловко покачивая серебряными мечами, неспешно приближались к Вииду.

- Не спи, Хварён, начинай!

Зефи тут же направился к группе воров, а Виид, ловко проскользнув мимо рыцарей, устремился вперед. Хварён осталась одна, лицом к лицу с двумя монстрами-рыцарями.

- Танец очарования!

Для того, чтобы очаровать врагов сильнее себя, ей придется истратить очень много маны, да и танцевать нужно намного дольше, чем обычно. А рыцари-то приближаются!

- Ради славы Басры! - воскликнули монстры и устремились к Хварён.

Танцующая девушка от безысходности закрыла глаза.

'Наверное, будет немного больно...'

Боль, переходящая в смерть! Она намного желанней, чем напряженнейшие, каждодневные бои, после которых даже пальцем не можешь пошевелить.

Однако секунда за секундой проходили, а ничего так и не

произошло! Более того, Хварён услышала, как рыцари остановились и стали переговариваться.

- Джейсон, убей ее.

- Не хочу, Тобон, давай ты.

- Я не могу. Мы давали клятву рыцарей, что всегда будем защищать леди. Это наша обязанность! Если я убью ее, то перестану быть рыцарем.

- Ну, и я так же думаю! Но босс ведь приказал...

После последних слов все сомнения у рыцарей пропали. Хварён услышала, как один из рыцарей подошел поближе и извиняющимся голосом сказал:

- Простите нас, леди!

Хварён в преддверии смерти не стала останавливать танец, а все так же плавно двигала руками и изгибалась в талии. Эротический, манящий парней танец, который бил напрямик по мозгам.

Для нее не составляло труда танцевать с закрытыми глазами. За последние пару дней ей приходилось множество раз танцевать перед ворами Басры, иногда даже преодолевая сильную сонливость. Естественно, она получила умение, позволяющее танцевать с закрытыми глазами.

Дзинь!

Вы успешно применили танец очарования.

Рыцари Басры заснули.

- А! Все же она такая красивая, и я не могу ее убить. Простите меня, босс, мы не...

Хварён удалось усыпить рыцарей.

- Ой! Черт! Ну, как же так!

От отчаяния она стала подпрыгивать и пощёчинами будить рыцарей Басры. Но ничего не получалось, рыцари лишь сладко посапывали находясь в своем сонном раю. В это время рыцарь смерти и Зефи расправились с ворами и направились к ней на помощь.

- Здорово!

Зефи с упоением наблюдал, как Виид сражается с боссом Басры, применяющим множество темных заклинаний.

- Темные стрелы!

За спиной босса в мгновение ока появилось множество темных стрел, и все они направились в одну цель. Создание и применение заклинания было практически мгновенным, но все же Виид смог увернуться.

Все потому, что Виид заранее просчитал такую возможность.

С первых мгновений приготовления заклинания он начал делать маневр уклонения. Зефи не мог сдержать восхищения.

- Техника секущего ножа!

Виид закрутил мечом и отразил часть стрел, от которых не получилось уйти, и устремился напрямик к боссу Басры.

- Блинк!

Босс Басры в мгновение ока после применения заклинания оказался на несколько метров дальше. Однако на его груди зиял длинный кровоточащий порез.

Техника секущего ножа Виида игнорировала любую броню!

А для некромантов, которые не носили доспехи и имели мало здоровья, такие удары были сокрушительными! Вот если бы босс был личем, то имел бы практически бесконечное здоровье, как, например, у лорда Торидо. Однако в игре таких монстров было немного, и игроки попросту старались их избегать.

- Глупцы!

Отпрыгнув благодаря заклинанию подальше, босс получил пару мгновений, чтобы оценить ситуацию и понять, что все складывается не в его пользу.

- Драться со мной бесполезно! - в порыве ярости воскликнул он. - Я заключил договор с самим богом смерти! Вы знаете, почему эти британские собаки не могли справиться со мной? Я покажу вам! Сила бессмертных! Восстаньте, воины!

Земля под ногами сражавшихся зашевелилась, и из земли стали подниматься скелеты! Множество черных, красных и белых скелетов!

Босс Басры, как истинный некромант, применил главный свой козырь и призвал на помощь скелетов магов, воинов и лучников. Его голос переполняло торжество:

- В этом месте захоронено большинство воинов Басры! Поколениями их тут хоронили, и я с самого детства приходил сюда, чтобы попрактиковаться в некромантии. Теперь это место станет могилой и для вас! Ахахаха!

- Техника секущего ножа!

Скорость передвижения Виида сильно снизилась из-за того, что ему приходилось пробиваться через полчища призванных скелетов. Сами монстры не представляли большой опасности, но вот то, что из-за них станет трудней избегать заклинаний босса, очень обеспокоило Виида. Каждая магическая атака высшего некроманта могла снизить его здоровье если не наполовину, то на треть точно.

- Человек... умри!

Один из скелетов подошел сзади и ударил Виида своим ржавым мечом. Он попал, но вот урона практически не нанес, так

как перед боем Виид тщательно начистил доспехи.

Однако удары продолжились.

'Где-то 220 уровень...'

Виид всерьез задумался.

Благодаря богатому опыту борьбы с монстрами он мог по пропущенному удару с большой точностью определить уровень противника.

'220 уровень - не такие уж и страшные монстры...'

Проблема лишь в том, что босс мог призывать скелетов постоянно, сильно замедляя скорость передвижения Виида, а эффекты благословения длились всего 20 минут!

И как только отведенное время окончится, вести бой станет намного тяжелее. В общем, лишнего времени не было.

'Нужно избежать нежить... Ага, есть способ! Клин клином вышибают!'

В Лавиасе Виид получил шлем рыцаря смерти, который и носил все это время.

- Вызов скелетов!

Шлем позволял призывать нежить ниже 50-го уровня. Ее количество и степень подчиненности призывавшему зависело от лидерства владельца предмета.

Из земли поднялось еще больше скелетов. Больше двух сотен, и все ожидая приказа хозяина, пали пред ним на колени.

- Деритесь! Против врагов, которые мне угрожают!

Толпы скелетов столкнулись друг с другом! Начался бой, в котором было трудно различить, кто друг, а кто враг.

- Служащие богу смерти, силой его приказываю: подчинитесь все мне! - выкрикнул босс.

- Не ты нас призвал, - прилетел ответ из гущи сражения.

- Вот тупицы...!

Призванные Виидом скелеты были намного слабее, чем подчиняющиеся некроманту. Они быстро умирали и не наносили серьезного урона противнику, но зато отвлекали силы врага и позволили Вииду выйти из окружения.

- Триплет! Удар в спину!

Виид, не жалея маны, начал атаковать босса Басры. Благодаря блинкам тому удавалось уворачиваться от дальнейших атак Виида, но время было потеряно. Хварён, Зефи и Ван расправились с проснувшимися рыцарями и устремились на помощь Вииду.

Теперь вся группа атаковала ускользающего босса, и пару минут спустя под бешеным натиском противников он испустил свой последний вздох.

Дзынь!

- Выносливость +1
- Боевой дух +1
- Уровень повысился.

Виид уже дрался с монстрами выше 290 уровня, поэтому за победу и получил только один уровень. Босс, конечно, был сильней тех же высокоуровневых вампиров, но до лорда Торидо ему было еще очень далеко...

- Вау! Круто! Мы победили!

Зефи и Хварён, простодушно радуясь победе, направились к Виду. Однако сосредоточенное выражение на его лице заставило их остановиться на месте.

- Хм, здоровья осталось 3,5%. Я специально следил за этим...
- .....
- Ну, что ж, тогда продолжим охоту.
- .....

Глава 10. Самая большая гробница.

Виид практически получил 259 уровень, когда огласили указ гильдии Маварос.

Позднее на день, чем он предполагал.

Плату за охоту в подземелье Басры подняли в три раза. Третий и четвертый этаж подземелья - только для членов гильдий Маварос и Процветание. Все редкие и уникальные предметы выкупались по разумным тарифам гильдией Маварос.

- Что за дела?

- Грязные ублюдки! Разумные цены? Небось, сами их и устанавливают.

Указ вызвал много недовольства, но, как обычно, пару дней спустя все сошло на нет. На Версальском континенте законы устанавливали те, в чьих руках находились сила и власть. Около крепости Одеин не было гильдии сильнее, чем Процветание с союзниками. А так как только благодаря последним удалось удержать Одеин, Процветание просто закрывало глаза на такие вот выходки. И если вы не хотите играть по их правилам - вступайте в гильдию Маварос.

После оглашения указа гильдия Маварос стала набирать новичков у входа в подземелье Басры. Им удалось привлечь в свои ряды значительное число новых игроков.

- Нам придется еще поработать над повышением уровня.

- Еще увидимся, Виид!

Расставшись с Хварён и Зефи, Виид вышел из Басры и направился в представительство ордена Фреи, расположенное в крепости.

- Что вас привело к нам?

Выслушав вопрос священника, Виид протянул руку с кольцом Понтифика.

- Я пришел, чтобы воспользоваться телепортом.

- О! Спаситель нашего ордена! Мы ждали, что вы однажды нас посетите.

Священник схватил руку Виида и в порыве радости яростно ее тряс. Все представители ордена выбежали посмотреть на героя, а одна из послушниц воскликнула:

- Спаситель Виид! Наши послушницы хотели увидеть вас. Вы позволите?

Виид кивнул, и в тот же момент со всех сторон слетелись прекрасные служительницы богини. Фрея любила красоту,

поэтому все служительницы в ордене были красавицами со стройными фигурами, большими чистыми глазами и белой мраморной кожей.

Только лишь за встречу с такими прекрасными девушками любой человек всю жизнь благодарил бы богиню. Девушки обрызгали одежду Виида святой водой и радостно разбежались.

Вы получили благословение богини.

Защита +26%.

Скорость восстановления здоровья повысилась на 26%.

Пока не высохнет святая вода на вашей одежде, вы будете защищены от темной магии. Ваша живучесть возросла. Повышение живучести можно использовать в разных сферах деятельности. Например, если вы взрослый, то вместе с любимой сможете приятно провести время за....

Виид закрыл окно сообщений.

Благословение богини считалось уровнем выше, чем обычное благословение за пожертвования. Однако Виид был не сильно-то и рад: за то время, что он потратит после телепортации, действие эффектов сойдет на нет.

- Покажите дорогу к телепорту.

- Хорошо. Сюда, пожалуйста...

Священник неторопливо посеменил вглубь храма. Игроков, обладающих правом пользоваться телепортами Фреи, в игре было немного, поэтому Вииду не пришлось ожидать в очереди.

Служитель возле телепорта спросил:

- Куда направляетесь?

- Королевство Розенхейм. Крепость Серабург

- Открываю.

Свет из телепорта накрыл Виида.

- Покупаю предметы!

- Кто хочет поохотиться? Ищем магов!

- Я - мастер-следопыт! Благодаря своему нюху найду вам на заказ любого монстра. Выбирайте, сражайтесь и добывайте вещи!

Виид вновь стоял у фонтана на главной площади крепости. До королевств Британской конфедерации он добирался через горы Баркан почти месяц, а вот на возвращение ушло всего несколько секунд.

Королевство Розенхайм!

- Давненько я здесь не был, - осмотревшись, пробормотал Виид.

Одежда у людей стала более разнообразной и яркой, оружие

в руках блестело своей новизной. Да, многое изменилось, и Виид совершенно не ощущал, что вернулся на родину.

- Виид!

Пэйл, Сурка, Ромуна и Ирен радостно бежали ему навстречу.

- Как давно я тебя не видела! - воскликнула Сурка и крепко обняла Виида.

Ромуна и Ирен со слезами на глазах не отставали от своей подруги и вцепились по бокам.

Виид даже расчувствовался, правда, только до следующих слов девушки:

- Ирен и Ромуна плохо готовят. Виид, я так ждала, когда мы снова встретимся!

- Сурка?

- Навык кулинарии! Он у тебя вырос? Быстрее приготовь нам что-нибудь вкусное... пожалуйста!

- .....

Получалось, девушки облепили его только ради вкусной еды. Сурка не могла забыть блюд, которые он готовил, и с нетерпением считала дни, ожидая их следующей встречи.

Осознав всю сложившуюся ситуацию, Виид не сильно расстроился. После расставания в Лавиасе он впервые встретился с Пэйлом и компанией.

'Такие наивные... Мир прекрасен, если еще существуют люди, не гонящиеся за деньгами и принимающие меня, какой я есть...'

Виид улыбнулся и, оглядев всех, стал вытаскивать переносную печь и сковороду.

- Итак, сегодня я приготовлю жареную свинину в кляре.

- Вау!

Виид постарался от души и раздал ожидающей в нетерпении четверке по порции. За какую-то минуту еда пропала во рту друзей. Насытившаяся и довольная четверка наконец смогла переключиться на самого Виида. Пусть они и обменивались сообщениями по 'шепоту', но только сейчас встретились 'вживую' впервые за долгое время, и им было очень интересно узнать все подробности его приключений.

Виид наложил всем еще по одной порции и начал неторопливо вести рассказ о своих путешествиях.

- Оу! Самую красивую девушку превратили в каменную статую? Эх, хотела бы я увидеть, как все происходило.

Ирен по профессии была Священником и очень сожалела, что не смогла поучаствовать в освобождении провинции Морта.

- Жаль, что мой уровень был тогда невысоким, но сейчас,

Виид, можешь на меня полностью рассчитывать! С 220 уровнем я тебе обязательно пригожусь, ведь, насколько я знаю, ты скоро будешь много охотиться.

- Спасибо, буду иметь в виду, - сказал Виид.

- А! - воскликнул о чем-то вспомнивший Пэйл. - Мы часто болтаем с Манауэ. Он сильно помогает советами и доставкой товаров в лавку родителей. Так вот, он говорил, что ты вместе с Хварён охотился в подземелье Басры.

- Да. Верно.

- Тогда какой у тебя сейчас уровень...

Было видно, что Пэйл волнуется, он даже не закончил предложение.

Виид, посмотрев в его глаза, честно ответил:

- 259.

- .....

- .....

- Хе! - недовольно воскликнула Сурка и, одарив Виида ревнивым и злым взглядом, отошла недалеко в сторону.

В это время на площади появились королевские солдаты и плотным кольцом окружили Виида, Пэйла и двух оставшихся девушек.

- Что происходит...?

- Те люди, наверное, они преступники, - перешептывались собравшиеся вокруг игроки.

Такие события нечасто происходили, поэтому любопытных становилось все больше.

- А вдруг...

- Виид, ты что, кого-то убил?

Пэйл, Ромуна и Ирен непонимающе смотрели на точно такого же растерянного Виида.

- Хм... Да вроде в королевстве Розенхайм я ничего такого не совершал...

Он напряг память, но ничего припомнить так и не смог. Окружавшие друзей солдаты раздвинулись, и вперед вышел человек в обмундировании рыцаря, который громко спросил:

- Кто из вас скульптор Виид?

- Это я, но...

Виид осторожно встал с места.

- Король хочет лично встретиться с тобой. Прошу за мной...

Слова рыцаря стали полной неожиданностью для Виида. Встреча с сами королем Сиодерном.

- Вот же свезло! Быстрей, это нужно запечатлеть!

Со всех сторон раздались щелчки, говорящие, что окружающие фотографируют происходящие события при помощи

капсулы.

- Смотри, с этим парнем хочет встретиться сам король! Эй, зови скорее всех наших сюда!

За пару секунд на площади началось столпотворение, все стремились подобраться как можно ближе к событиям. Кто-то хотел увидеть самого Виида, другие послушать, что же говорит рыцарь!

Иногда аристократы приглашали к себе искателей приключений. Правда, в основном графы или бароны. А тут неизвестного игрока приглашает сам король Сиодерн!

'Вроде, ничего страшного', - облегченно вздохнул Виид.

Если бы он совершил что-то противозаконное, солдаты не стали бы вести разговор, а сразу схватили и бросили в тюремную камеру или отвели к судье.

- Я могу узнать, в чем дело? - осторожно спросил Виид.

Шестеренки в его голове крутились раз в двенадцать быстрее, чем обычно. Виид оценивал окружающую обстановку и просчитывал, какую прибыль удастся заполучить.

- Похоже, у короля есть к тебе просьба. Я не знаю подробностей, как прибудем во дворец, тебе все расскажут, - ответил рыцарь.

Виид остался спокойным, а вот в толпе начался такой шум! Окружающие со всех сторон игроки со смаком передавали слова королевского рыцаря задним рядам, которые ничего не слышали.

- Говорят, рыцарь принес просьбу от самого короля Розенхайма!

- Получается, это задание?!

- Скорее всего!

Множество завистливых, ревнивых и даже несколько угрожающих взглядов скрестились на Виде. В мире мало людей, способных без зависти смотреть на чужой успех.

Виид дал согласие на встречу с королем и огляделся вокруг. Людей вокруг было очень много, но все же Виду удалось рассмотреть маячащее вдалеке представительство Фреи.

- Прежде чем отправиться к королю, я бы хотел зайти в орден Фреи. Это возможно?

- Да, мы проводим вас.

Религия в Королевской дороге олицетворяла отдельную силу, которая содействовала королевским властям, но не лезла за властью наверх. Поэтому перед встречей с королем Виид решил заглянуть в орден Фреи.

- Мы приветствуем героя, направляющегося в далекие земли Отчаяния.

Высшие чины церкви вышли лично поприветствовать Виида. Когда он вернул святые реликвии назад в орден, очки влияния Фреи сильно повысились, и теперь куда бы игроки ни направились, везде орден Фреи был популярным.

Рыцари и солдаты, проводившие его до церкви, остались ожидать перед воротами, так как дальше начиналась территория ордена и Виид попал под защиту паладинов и монахов.

Виид сразу перешел к главному.

- Сначала я хотел бы услышать о землях Отчаяния.

- Сожалею, но мы сами не очень многое знаем. Земли Отчаяния заселены гигантскими монстрами и племенами свирепых орков, которые без конца ведут кровопролитные сражения между собой. Людей там немного, а те, что есть, в основном изгнанники, так как выжить в сложившейся ситуации очень непросто. И еще там раньше обитали темные эльфы. Однако мы не знаем, что теперь стало с ними, возможно, все эльфы умерли.

- .....

- Мы не может узнать, где в землях Отчаяния расположились некроманты, почитающие Бэрекена. Вам придется узнавать все на месте.

'Супер! При задании сложности 'B' придется идти и узнавать все самому!'

Виид недовольно посмотрел на священников. В провинции Морта задание сложности 'B' приходилось выполнять, находясь практически на грани смерти! А ведь у него тогда в подчинении было 300 паладинов и 100 священников!

- Тогда сколько человек отправится со мною на выполнение задания?

Испуганно смотря на злое лицо Виида, священник растерянно произнес:

- Мы подготовили 50 священников.

- 50 священников?!

- Да, паладины и остальные священники уже заняты распространением веры в удаленных уголках королевства. Поэтому как только вы будете готовы, мы сразу же телепортируем вас со священниками.

Не паладины, не монахи, а священники!

У Виида было такое чувство, что он падает в глубокий омут. Однако рано сдаваться. Прошлое задание в провинции Морта тоже выглядело невыполнимым, но он все же справился.

Недовольный Виид получил всю интересующую его информацию и вернулся к ожидавшим у входа солдатам.

- Он и вправду идет во дворец!

- На встречу к самому королю!

Большая часть зрителей сопровождала отряд солдат на протяжении всего пути. Однако как только они добрались до дворца, всем зевакам пришлось остаться перед воротами.

Виид в сопровождении рыцаря направился в главное здание. По дороге он, естественно, осматривался и отмечал происходящее.

Вы увидели фрески Беодарта.
Искусство +1.

Вы насладились видом скульптурной композиции 'Рыцари короля'.
Искусство +2.

Вы обнаружили 3 комплекта оружия Баланча.
Искусство +1.

Искусство - это еще и созерцание!

Характеристика повышалась, даже если просто наслаждаться произведениями других мастеров. Правда, бесконечно так повышать характеристику не получится, так как если смотреть на произведения похуже, чем уже наблюдаемые, искусства не прибавляли.

Во дворце Вииду удалось рассмотреть много прекрасных вещей, благодаря чему его характеристика искусства повысилась на 30.

- Пресветлый король Розенхайма, великий Сиодерн, мы привели вам путешественника Виида.

Их путь завершился в тронном зале.

Приведший его рыцарь, прежде чем заговорить, опустился на одно колено, и Виид постарался все в точности повторить.

Аристократы и другие рыцари расположились полукольцом по бокам от трона, на котором сидел Сиодерн. Король выглядел нездоровым, его лицо было покрыто синими и желтыми пятнами болезни.

- Ты Виид? - звучным и мощным голосом произнес Сиодерн.

- Да, Ваше Величество.

- Я призвал тебя, чтобы... кхаааа.

Короля вырвало кровью. Рыцари и окружающие слуги бросились к трону, но король поднял руку и остановил их.

- Я лучше знаю о своей болезни, поэтому не стоит переживать. Твоя профессия - скульптор лунного света?

- Да, Ваше Величество.

- Лунный скульптор, хм, знакомая профессия. У моей матери был близкий друг Захаб.

- Ваше величество!

Аристократы были поражены словами короля, однако он продолжил.

- Вы все знаете об этом, не так ли?

- .....

- Тут нечего скрывать. Виид, в таком случае, у тебя есть представление о скульптурном мастерстве и я хотел бы кое-что предложить. Мне не так долго осталось жить. Всю жизнь я старался навести в стране идеальный мир и порядок. Собрать такую армию, чтобы Британская конфедерация в страхе боялась что-либо вякнуть. Чтобы по одному моему движению пальца все горы, реки, деревья и травы дрожали от сотрясающей поступи моих армий...

Король Сиодерн очень любил поболтать и похвастаться. Он рассказывал о своих делах, поступках, даже о том, что происходило в личном кабинете.

Виид старательно слушал и пытался не упустить ничего важного.

'Где же, где нить, ведущая к выполнению задания?!'

Однако как бы он ни вслушивался, все рассказы были бесполезными. В пять лет король впервые упал с лошади и сломал ногу, красивые ли фрейлины во дворце - Сиодерн нес только одну чепуху!

Проболтав так часа два, король, наконец, перешел к главному:

- ... с каждым днем я чувствую себя все хуже и хуже. Пришло время передать тяжкий груз правления наследнику, а самому направиться на отдых. В место, где мое слабое тело сможет найти покой. Времени осталось совсем немного, поэтому мне нужна усыпальница. Сделай для меня огромную, величественную усыпальницу, которая будет долгие годы поражать всех своим великолепием. Я предоставлю тебе столько рабочих, сколько потребуешь...

Дзын!

Новое задание! Усыпальница короля Сиодерна.

Иногда в королевстве Розенхайм в преддверии своей смерти короли заказывают себе усыпальницы. Сиодерн уже чувствует дыхание смерти, поэтому обратился к известному скульптору с просьбой

изготовить для него усыпальницу.

Но если усыпальница не будет соответствовать величию короля, задание будет считаться проваленным и вы понесете убытки.

Для выполнения работы вы можете выбрать себе работников. На выполнение задания вам выделена сумма в 100000 золотых.

Сложность: 'B'.

Награда: В случае выполнения задания очки расположения королевства Розенхайм превысят 2000. Точное количество очков расположения зависит от качества выполнения задания.

Ограничения: В случае неудачи вы испытаете гнев короля. Слава понизится.

Очки расположения Виида у ордена Фреи превышали 4600.

Когда отношение с религиозной силой хорошие, вы получаете много бонусов. Можете бесплатно лечиться, пользоваться телепортами или за небольшие деньги нанять отряд паладинов в помощь. Путешествуя по королевствам, проще проходить таможенные процедуры и получать задания высокой сложности. Очки расположения действовали аналогично славе.

Однако хорошее отношение с королевским двором приносило еще больше плюсов. Можно получить титул или потратить очки на хорошие предметы из королевской сокровищницы.

В которой Виид, конечно, выберет оружие.

Со времен задания в деревне Бэран Виид впервые получил задание, напрямую связанное с его профессией. Тогда его мастерство и слава были совсем небольшими, и он мог получить задание у простых НИПов, но сейчас к нему обращался сам король!

Виид немного подумал, но решение в глубине души уже было принято.

Никогда не отступать перед приближающимися монстрами и не отказываться от приходящих заданий! Ну и не последнюю роль в решении сыграло неизвестность наказания за отказ от задания

- Я приложу все усилия, чтобы подготовить для вас, Ваше Величество, самое великолепное место для вечного отдыха.

Вы приняли задание.

Виид вышел из дворца и стал усиленно размышлять.

'Большая и величественная гробница... Очень расплывчатые требования к заданию'.

'Может, сделать что-то типа Дольмена?'

Ведь это легко и быстро!

Однако возможно, потом придется испытать на себе гнев самого короля. Или, не дай боже, гонение от армии Розенхайма!

Зато и в награду за выполнение задания, предположительно, можно было получить редкий или уникальный предмет!

'Так, а если подойти с этой стороны...'

Когда Виид видел деньги, он искал варианты и начинал действовать!

Даже если цены в Королевской дороге упадут, все равно редкую и уникальную вещь можно продать за хорошие деньги.

Виид ни в коем случае не мог отказаться от дополнительного заработка, поэтому решил во что бы то ни стало выполнить задание. Однако как подступиться к усыпальнице, он пока не знал.

'Большая и обычная усыпальница? Заполненная каменными воинами? Статуями? Нет, все это какие-то стандартные решения...'

Нужно сделать большую, величественную, грандиозную усыпальницу, полностью удовлетворяющую ожидания короля.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

Книга 5

Упорством и трудом прокладывает Хэн свой путь в Королевской дороге. Удастся ли ему добиться поставленной цели и завершить амбициозное задание короля? Вы сможете это узнать прочитав новую книгу корейского автора Nam Heesung. Авторы перевода: Ya Listok и Одинов Дмитрий

Продолжение перевода серии, "Скульптор лунного света", популярного корейского писателя Nam Heesung. Серия пишется с 2007 года и, на сентябрь 2012 года, насчитывает 37 томов. Перевод ведется на некоммерческой основе, с участием человека знающего корейский язык, ник ya listok. Именно благодаря ему, вы можете читать быстрые, качественные и точные переводы серии ЛС. Однако если бы не поддержка определенных людей, перевод книги возможно даже не состоялся. Не могу не отметить их тут.

Особая благодарность, за вклад в развитие проекта, объявляется: vmsr42, Моисею, MasterDemi, Diemon, Tenoleg, MDSanta, Danet, Павлу Грищенко, Vial Shingetsu, Проходящему мимо, Екатерине Красичковой, Алексею Болотову, Кириллу Сурикову, Алексею Дормидонтову, Андрею Эскину. Не могу не отметить отдельно: Brigitt'y и Владимира Моисеенко внесших огромный вклад в развитие ЛС. Спасибо вам всем.

Книга 5.

Глава 1. Усыпальница Великого Короля.

Виид шел по коридору в сопровождении рыцарей.

К этому моменту он уже перебрал в уме сотни вариантов будущего вида усыпальницы.

'Усыпальница, которая оставит след в истории. Легендарная усыпальница. Гигантская и величественная. Нужно построить сооружение, достойное короля'.

Создать такую усыпальницу - дело не из легких.

Однако, Виид не из тех, кто сразу отступает.

'Мой талант - это упорство и трудолюбие. А теперь я превращу их в искусство и добьюсь успеха. Разве в мире есть что-то, чего нельзя добиться упорным трудом?'

Такого и правда ранее не случалось.

В любом деле тяжелый труд - это верный путь. Не зря говорят, что залог любого успеха - это 99% усилий и всего 1% вдохновения. Никто не может почивать на лаврах успеха, не пройдя через трудный и извилистый путь по направлению к цели.

'Для меня нет ничего невозможного!'

Виид воодушевился.

Необходимо превзойти все доступные человеческому сознанию размеры усыпальницы. Все огрехи скульптурного мастерства можно с лихвой компенсировать масштабами строительства. Как и в случае с Ледяным драконом: чем огромнее будет сооружение, тем лучше.

'Построю самую величественную королевскую усыпальницу! И несомненно, добьюсь успеха!'

Успешно выполнив это задание, Виид мог не только сильно повысить свой опыт, но и получить редкое или даже уникальное оружие. И все же что именно, и главное, как строить, он пока так и не придумал.

- Виид, ты закончил разговор с королем?

Неожиданно возник шепот Пэйла. Видимо, он сильно беспокоился после того, как на его глазах королевские солдаты куда-то утащили старого друга.

Виид прошептал в ответ:

- Да, я уже выхожу.

- Мы тут все сильно беспокоимся. Все в порядке?

- Да, я получил ответственное задание от короля.

- Ах, вот как. Получается, мы опять расстаемся...

Голос Пэйла звучал очень грустно.

И так же печально чувствовали себя все остальные. Они наконец-то встретились после той давней охоты в Лавиас, и вот всего лишь через несколько часов расстаются вновь.

- Нет! Для этого задания мне понадобится помощь, Пэйл.

- Правда? Но ведь это задание от самого короля!

- Все возможно.

- Кстати!.. Виид! Перед дворцом собралась огромная толпа людей. По правде говоря, я никогда не видел столько игроков в одном месте. Как бы не случилось чего нехорошего...

- Их так много?!

- Даже больше, чем ты сейчас представляешь. И если ты в скором времени не выйдешь, они могут начать штурмовать дворец.

Пэйл красочно описал обстановку за стенами дворца. Толпы людей, словно грозовые тучи, облепили все, куда бы он ни направлял взгляд.

Задание от короля! Легендарная усыпальница!

В этот момент отдельные мысли выстроились в стройный ряд, и по лицу Виида пробежала коварная ухмылка.

'Да! Решено. Усыпальница должна выглядеть именно так!'

Пэйл, Ирен, Ромуна и Сурка тихо разделяли радость за Виида между собой.

- Не верится, что это задание от самого короля!

- Вот уж точно. Думаю, будет нечто интересное.

Виид получил задание от короля. Грандиозное событие для мира игры, поэтому друзья осторожно перешептывались, чтобы никто не услышал.

- А мы точно сможем принять участие?

- Да. Виид сказал, что понадобится помощь. Поэтому не переживайте.

- А вот меня больше волнует, сможет ли Виид оттуда выйти... - сказала Ирен.

Вокруг дворца столпилось много народу. Как только Виид появится, с большой вероятностью, толпа накинется на него и не отпустит, пока он не ответит на все вопросы. Для одиночки, каким по натуре был Виид, это могло быть нелегким испытанием.

- Пусть все завершится хорошо и у него не будет проблем... - тихо прошептала Ирен.

Когда Виид покинул пределы дворца, людей перед воротами собралось очень и очень много. Только один слух, что кто-то удостоился аудиенции у короля, заставлял людей бросать все дела и устремляться к воротам. Более того, многие заранее

подумали о возможном побеге Виида и поэтому ждали у черного хода.

Однако Виид решительно вышел из главных ворот дворца, и народ сразу же стал стекаться к центру событий.

- Зачем Вас пригласил король ?

- Скажите хоть несколько слов о том, как прошла встреча!

- Да, расскажите!

Все стали одновременно задавать вопросы Вииду, поднялся людской гул.

Виид внимательно посмотрел на них.

'Так, костюм того игрока стоит около 3х золотых'.

В его голове вертелись лишь деньги.

'А щит стоит 6 золотых, хотя если обратить внимание на потертый вид, можно предположить, что он куплен с рук. Значит, при удачной сделке его можно было бы купить за пару золотых'.

Среди толпы встречались ветераны, но новичков собралось гораздо больше. У них были более низкие уровни, и они не могли далеко уйти от крепости Серабург, поэтому когда пошли слухи, они самыми первыми прибежали к воротам дворца.

- Кх-кх... - Виид откашлялся.

Возвести усыпальницу - не такое уж и сложное дело. Однако построить так, чтобы она понравилась королю, чтобы от одного взгляда на нее захватывало дух, не так-то и просто.

Если выполнять строительство в одиночку, на это можно потратить год или даже больше времени. Поэтому для выполнения задания нужны люди, много людей. Работники, которые бы беспрекословно выполняли указания Виида.

'Они все должны стать моими работниками...'

Для обращения к людям Виид применил навык Рев льва третьего уровня. Иначе его бы попросту не услышали.

- Хочу сообщить вам, что я получил задание от Его Величества Сиодерна, короля Розенхайма.

Вы применили навык Рев льва.

Громкий голос прозвучал перед дворцом.

Собравшимся казалось, что кто-то просто стоит и говорит рядом, все было прекрасно слышно. Многие новички впервые услышали такой энергичный и бодрый голос. Любопытство в игроках разгорелось с новой силой, и люди опять начали выкрикивать вопросы:

- Что? Задание?

- Вау, то, что этот парень встретился с королем, уже круто...

- Получил задание от самого короля?

- Так ведь это впервые произошло на Версальском континенте.

- Первый. Он первый, кто получил задание от короля.

Толпа пришла в возбуждение.

- Расскажи, что за задание!

- Помоги нам тоже встретиться с королем!

Когда выкрики вновь слились в гул, Виид взмахнул рукой и еще больше подстегнул их интерес.

- Я получил задание создать нечто особенное. И, к счастью, это задание я могу выполнить вместе с вами!

- О-о-о-о-о!

- Возьми нас на задание!

Толпа пришла в неописуемый восторг. Задание от короля Розенхайма! И к его выполнению можно присоединиться!

- Я, конечно же, хочу выполнить его вместе с вами, - продолжил говорить Виид. - Одно то, что мы все живем и дышим на Версальском материке, означает, что мы связаны и должны помогать друг другу, верно? Однако получить это задание было не так-то и просто, поэтому за участие в его выполнении я буду брать по одному золотому.

Интерес народа еще больше усилился. Виид говорил так, как будто делает для всех собравшихся людей большое одолжение.

- Верно. Честные и хорошие слова!

- Такой выдающийся человек...

- Побольше бы таких людей, я с тобой!

В глазах толпы Виид стал одним из самых честных и благородных людей Версальского континента.

Задание сложности B. Даже за возможность присоединиться к заданию сложности D брали больше. А тут всего один золотой.

Смотря на чистое и улыбающееся лицо Виида, люди видели перед собой чуть ли не святого, которому можно доверять. Виид же вел быстрый подсчет возможной прибыли.

'Если мы просто присоединимся к заданию, то будем чувствовать себя виноватыми...'

'Лишь поэтому он взял с нас такие гроши'.

Наконец-то людям стали понятны мотивы Виида. Им настолько понравились его слова, что последние крохи сомнения выветрились из головы. В жизни всегда так: если что-то сильно нравится, то ты не можешь и на секунду усомниться в правдивости слов! За свою жизнь каждый человек хотя бы пару раз наступает на эти грабли и получает удар в спину от надежных и, как кажется, достойных доверия людей.

Виид вполне подходил под данное описание.

- А что, собственно, Виид собирается делать?

- Что-то внезапно я разволновалась.

- Такое чувство, что он специально вышел перед всеми этими людьми...

- А может, задание от короля не очень хорошее?

Пэйл, Ирен и другие прекрасно представляли, что Виид за человек, и теперь активно переговаривались по 'шепоту' между собой.

Что-то тут не так!

Они видели, что все собравшиеся у дворца люди попали под уловку одного харизматичного мошенника. Выражение лица и уверенный голос Виида просто заставляли людей верить, однако для тех, кто был раньше с ним знаком, все выглядело очень подозрительно.

- А теперь я начну присоединять вас к заданию.

Под конец Виид еще больше повысил голос, и сосуды на его шее вздулись и посинели от переносимых усилий.

- Прежде всего я хочу сказать всем желающим присоединиться к заданию, что вам придется выполнять все мои приказы. Вы должны пообещать это. Только тех, кто даст клятву, я приглашу на выполнение задания.

Так толпа людей пошла на поводу у Виида. Если бы людям дали немного подумать, то еще неизвестно, как бы они поступили. Одно то, что кто-то делится с тобой заданием, полученным от самого короля, должно было вызвать большие подозрения.

Однако, в отличие от человека, толпа не думает! Все события происходили так быстро, что времени приостановиться и подумать у людей попросту не было. Тем более что это же задание от самого короля Розенхайма!

И если поспешить, вы можете принять в нем участие.

- Подвинься. Я первый!

- Что?! Я пришел гораздо раньше!

Мгновенно, конечно, не без споров, люди выстроились в длинную очередь. Она начиналась от ворот дворца и тянулась по улице, пока не скрывалась за углом. Не все люди успели к началу событий, поэтому, придя и увидев длинную очередь, они не раздумывая вставали в конец в надежде получить что-то ценное.

- Будете ли Вы выполнять все мои указания до завершения задания?

- Да, буду. Спасибо за то, что взяли меня на задание.

Виид начал принимать людей на строительство, не забывая брать с каждого по золотому.

Дзинь!

Помогите выдающемуся скульптору Виииду в постройке усыпальницы.

Королю Розенхайма Сиодерну осталось жить совсем немного. Пока смерть не забрала его в свои объятия, он хочет построить для себя усыпальницу.

Сложность: 'B'.

Награда: В случае успешного выполнения задания Вы получите очки расположения королевского дома, как минимум 50. В зависимости от выполненного объема работ Вы можете получить дополнительную награду и славу.

- Спасибо.

- Большое спасибо.

Присоединившись к заданию, люди с радостью отходили в сторону.

Так как первоначально задание получил Виид, он мог выбирать людей, с которыми будет его выполнять. Правда, награда для нанятых игроков сильно отличалась от первоначальной. И все равно люди были очень рады получить задание от самого короля, да еще и сложности 'B'; для них это стало большой удачей.

Тут подошла очередь Пэйла и компании.

- Ого, задание сложности B...

- Ты говорил, что тебе нужна наша помощь?

У Пэйла было чувство, как будто его сердце сейчас вырвется из груди.

Зачем он поверил Виииду?! Как только он увидел простодушное и радостное выражение лица Виида, нужно было сразу же насторожиться. А когда услышал, что он позволит присоединиться всем к заданию - придумать отговорку и сбежать.

Все действия Виида выглядели очень подозрительно. Задание сложности 'B'. Пэйл и девчата прекрасно знали, каким образом Виииду удалось выполнить задание аналогичной сложности в провинции Морта, поэтому друзья чуть-чуть паниковали.

- Буду выполнять все, что ни скажете.

- Поручите любое дело. Я не подведу Вас!

Практически все собравшиеся хотели участвовать в строительстве усыпальницы. И это было неудивительно, так как среди игроков набралось много новичков, которые никогда не

выполняли задания такого уровня сложности. Люди приходили в возбуждение только от одного факта, что будут участвовать в столь сложном задании.

Пока Виид нанимал людей, в его голове уже сформировался готовый план, в котором были расписаны все дальнейшие действия.

- Прежде всего для строительства усыпальницы надо выбрать хорошее место. Открытую местность с хорошим видом. Нужно, чтобы оттуда были видны река и горы. Кто знает такое место?

Как только Виид задал вопрос, тут же поднялось несколько рук.

- Я знаю такое место!

- Я тоже. Оно недалеко от крепости Серабург. Находится на востоке от равнины, там впереди река, а сзади горы.

- А как насчет возвышенности к северу от крепости? Там тоже хороший вид, и горы с рекой тоже видно.

Один из важных моментов достижения успеха в создании скульптуры - это умение оценить, насколько местность подходит для будущей скульптуры. Фен-шуй!

Для большей вероятности успеха нужно было выбрать идеальное место. Виид решил самостоятельно осмотреть все предложенные места и выбрать самое лучшее.

Как только Виид пришел в движение, толпа тут же последовала за ним. По дороге к ним присоединялись все новые и новые игроки, и количество людей росло как снежный ком.

Вот так они добрались до местности, находящейся на востоке от крепости. Виид остановился и внимательно осмотрелся. Места для строительства было достаточно, правда, вокруг то тут, то там было раскидано много крупных камней.

'Раз тут столько камней, значит, земля твердая... Пейзаж тоже подходит. Думаю, в другие места идти уже не нужно, это идеально подходит'.

Обычно для усыпальниц выбирали ущелья или горы. Однако для задумки Виида нужно было как можно больше открытой местности.

- Так, с местом мы определились... Для возведения усыпальницы, мне понадобится много материала. Кто знает, где тут поблизости карьер? Мне нужны камни, способные выдержать большой вес.

- Я знаю, где, - тут же раздался голос из толпы.

Не успеешь спросить, как уже получаешь ответ. Обычно игроки не обращали внимания на карьеры, но людей собралось так много, что хоть один знающий среди них сразу же находился.

Виид направился на осмотр карьера.

Там лежали огромные каменные глыбы. Их нужно было лишь обработать и затем использовать для строительства усыпальницы.

Виид внимательно оглядел выжидающе смотрящих на него игроков и решил еще раз подстегнуть людей к работе.

- Ну что, вы готовы приступить? Вперед за задание сложности В!

- Ура!

- Как вы знаете, в зависимости от вашей работы меняется и вознаграждение, поэтому мы начнем работать как можно скорее, а именно прямо сейчас! Кто не хочет вносить свой вклад сегодня, может приступить к выполнению задания с завтрашнего дня.

- Давайте приступать!

- Чего ждать, вперед за дело!

Чем больше успеешь сделать, тем выше возможная будущая награда. Конечно же, люди хотели поскорей приступить к выполнению задания.

* * *

На просторах Версальского континента располагалось множество королевств, и несметно количество путешествующих игроков. Однако, несмотря на огромные расстояния, слухи распространялись со скоростью света.

Кто-то разместил сообщение на форуме Королевской дороги.

Тема: Задание сложности В.

На территории королевства Розенхайм происходят удивительные вещи.

Там появился первый игрок, удостоенный аудиенции у короля. Более того, этот игрок получил задание сложности В и, что необычно, решил разделить его с другими людьми.

Лучшие игроки Королевской дороги объединяются в группы в надежде получить задание такой сложности, однако им все равно очень редко это удается.

Тем более в королевстве Розенхайм, ведь основная масса игроков тут с низкими уровнями. Поэтому делиться с ними столь сложным заданием - чистое безрассудство.

Я тоже участвовал в том столпотворении перед воротами дворца и отношусь ко всему произошедшему отрицательно.

Но меня поразило то, что профессия игрока, раздающего задание, - скульптор.

Само же задание сложности 'B' заключается в постройке королевской усыпальницы.

Любой может принять участие в выполнении задания, поэтому я считаю, что это очень ценное предложение.

Провокационный текст о задании сложности 'B' сразу привлек внимание большого количества людей. Началась цепная реакция.

Так сложилось, что обычно все новые темы на форуме Королевской дороги размещали игроки с центра материка. Потому как многие игроки, ставшие ветеранами и имеющие, что рассказать, начинали свой путь именно из королевств в центре. Вот почему отношение к игрокам, начавшим свой путь на окраине материка, зачастую было пренебрежительное.

Центр материка считался примером для подражания, так как оружие, доспехи и знания чаще всего поступали оттуда. И лишь теперь игроки стали завидовать тем, на кого обычно смотрели свысока, тем, кто жил на окраине Версальского континента.

- Это действительно задание сложности 'B'?

- Если он не врет, это сенсация!

- Можно принять участие в задании... Вот уж повезло игрокам в королевстве Розенхайм.

- Я из королевства Дор, и теперь я помчусь туда как можно скорее.

- Скульптор... Я даже не знал, что в игре есть такая профессия. Я в шоке, что он удостоился встречи с королем, да еще и задание получил.

В головах людей сложилась иллюзия о профессии скульптора. Аудиенция у короля, получение задания столь высокой сложности игроком такой профессии!

Лавки, где продавались скульптуры, заполнились людьми, вдруг стало появляться очень много игроков, держащих в руках долото и резцы...

* * *

Игроки как муравьи облепили окружающие карьер горы.

- Ветер, наберись силы и порази моего врага. Ветряное лезвие!

Стоящие в ряд волшебники подготавливались и кидали одно заклинание за другим. Их целью были не опасные противники-монстры, а простые голые валуны!

- У моего топора нет достойных противников. Я разобью все, что попадется. Двойной удар! - выкрикивали варвары и рубили оружием камень.

Процесс стройки был в самом разгаре. Одни игроки благодаря всевозможным заклинаниям, навыкам и техникам раскалывали и обтесывали камни, после чего в дело вступали другие, в основном маги, которые уменьшали вес глыб заклинаниями, тем самым позволяя третьим взяться за доставку камней к месту возведения усыпальницы.

- Ну! Давайте поднимать на раз, два, три. Яхо-о!

Десятки игроков брались за огромные глыбы и медленно перетаскивали их к подножью горы. Никто не спешил, так как горы не прощали ошибок. Затем глыбы погружали в повозки и везли дальше; в некоторых случаях все грузили на бревна и прямо так тащили к месту строительства.

- Давайте в темпе, двигаемся.

- А эти просто понесем.

Большим трудом глыбы накапливались в окрестностях к востоку от крепости Серабург. Игроки взваливали на спины самые маленькие глыбы, но даже после заклинаний вес был такой, что приходилось буквально истекать потом во время переноса камней.

'Так тяжело, что хочется умереть'.

'Еще чуть-чуть, и я сойду с ума от напряжения...'

'Надоело.'

У каждого переносящего глыбы игрока неоднократно возникали мысли бросить все и уйти восвояси. Однако пройдя весь путь до конца, они все равно возвращались и продолжали работать.

Жестокая зависимость!

Задание сложности 'B' на какое-то время заставило потерять людей здравый смысл. Однако не только в этом было дело. Шестеренки в голове Виида вертелись с бешеной скоростью, и был разработан эффективный план по управлению людьми. Каждый раз на середине пути к повозкам игроки встречали спокойно стоящего Виида, и он говорил им, сколько работы уже было выполнено.

- Двенадцатый раз. Пока лучший результат - это четырнадцать глыб.

Осторожная и очень хитрая стратегия раздувания конкуренции. Тем более что большинство игроков из крепости

Серабург подключились к заданию позже, а награда напрямую зависела от выполненной работы. Людям казалось, что если они бросят все, то останутся только в проигрыше.

'Я дотащу этот камень'.

'Обязательно добьюсь своего!'

Соблазн, который крепко опутал всех игроков, выполняющих задание сложности 'B'.

Мышцы Пейла судорожно сокращались.

Он стоял и смотрел вниз, на бесчисленное число людей, переносящих каменные глыбы. Мужчины и женщины, старики и дети - все работали. Веренице из носильщиков не видно было конца и края.

'Вот и в игре появилось место, где люди трудятся по-черному...'

Даже уставши, как собака, Пэйл не мог сдержать своего удивления. Виид решает проблемы лишь упорством и трудолюбием, а теперь от него заразились и все остальные люди.

- Ай! Пэйл, иди быстрее! - раздалось из-за спины.

Ирен, Ромуна и Сурка шли сразу за ним и чуть не врезались в задумавшегося парня.

- Пэйл, ты идешь медленно и задерживаешь всех!

- .....

У него просто не было слов. Но что поделать, они тоже попали в лапы к Виду! Очень уж заманчиво выполнить задание сложности 'B' и получить славу с очками репутации.

* * *

KMS Media регулярно посещало все сайты, блоги и форумы, посвященные Королевской дороге. Для хороших репортажей надо уметь быстро реагировать на меняющуюся обстановку. В своей массе сообщения содержали лишь мусор, но и там иногда получалось раскопать что-нибудь интересненькое!

Разнообразный материал вначале проверяли эксперты, после чего создавалась команда, которая прорабатывала интересную новость.

Сообщение о задании сложности 'B' в королевстве Розенхайм тоже попало в их сети. Продюсер, эксперты и сценаристы срочно собрались на собрание.

- Насколько можно доверять этим сообщениям?

- Источник, разместивший данную новость, нам не известен,

однако похоже, что это реально происходит. Все игроки королевства Розенхайм знают об этом событии. Среди них есть наши доверенные лица, на слова которых можно положиться.

- Тогда нужно отправить туда специального корреспондента, не так ли?

- Как раз в королевстве Розенхайм находится Син Хе-Мин. Недавно она сказала, что направляется туда для выполнения какого-то задания.

Син Хе-Мин считалась одной из самых лучших ведущих в программе о Королевской дороге на KMS Media.

- Прекрасно. Тогда передайте ей, чтобы она начала работать над репортажем.

- Минуточку. Но сегодня утром Син Хе-Мин сказала, что у нее возникли срочные дела и попросила некоторое время ее не искать...

- Правда? Син Хе-Мин так и сказала? Не похоже на нее.

Продюсер покачал головой. Син Хе-Мин ни разу не опаздывала на съемки и считалась очень ответственным репортером.

- Что за срочные дела могли у нее возникнуть в королевстве Розенхайм? Когда там творится такое!

- Минуточку, а может тогда...

* * *

- Ох, как тяжело.

Мейрон со стоном тащила глыбу. На ее хрупких плечах лежал совсем не легкий груз, который она поддерживала тонкими руками.

'Я справлюсь'.

Ведь она уже пережила столько событий в игре. Когда Мейрон начинала, то сначала с головой погрузилась в охоту. Потом ее увлекли битвы с монстрами в отряде. Это было весело и интересно - дружить с новыми людьми.

Уровень рос очень быстро. Порой ей казалось, что, может быть, у нее даже талант к игре. Но скоро для мечтаний и охоты в отряде не осталось свободного времени, так как ее пришлось много работать над передачами о Королевской дороге.

'Я совершу нечто удивительное'.

Мейрон мечтала об приключении. Женщина-рейнджер, помогающая людям в беде.

До этого момента она лишь рассказывала о приключениях

других людей. Но теперь настал новый этап, хватит завидовать, пора самой стать героем.

'Но этот камень очень уж тяжелый'.

Мейрон была готова вот-вот расплакаться.

В профессии рейнджера сила считалась не самой важной. На первом месте всегда стояла высокая ловкость, ведь благодаря ей легче преодолевать горы и опасные места. Из-за этого силы у нее было мало, поэтому все камни казались ей более тяжелыми.

'Мамочки!'

Она шаталась и была готова вот-вот упасть. Мейрон держалась лишь на силе воли, которая с каждым шагом все истончалась. Угроза упасть и умереть под весом огромного камня маячила рядом, за спиной.

- Все в порядке?

Кто-то подошел и поддержал камень, который несла Мейрон.

Она осторожно подняла голову и увидела, что рядом стоит какой-то лучник. Но ее поразила не столько его помощь, сколько его усталое состояние.

У рейнджеров и лучников основным оружием был лук, поэтому ловкость была главной для обоих профессий.

По лицу парня стекал ручеек пота. Но он все равно остановился, чтобы помочь ей.

- Я... У меня все нормально... Вам же тяжело.

- Ничего. До повозок осталось немного, я Вам помогу.

- Но тебе... Вам же трудно.

- Я выдержу, - сказал парень, вытерев рукой пот со лба.

В обычное время такая помощь не стоила бы и толики ее внимания. Однако в этой ужасной ситуации, когда и самому лучнику было непросто, поступок поразил ее до глубины души.

- Э... А как Вас зовут? Я Мейрон. Не поймите меня неправильно, но мы могли бы подружиться и иногда переговариваться по 'шепоту', поэтому...

- Пейл. Меня зовут Пейл.

Мейрон и Пейл, обливаясь потом, тащили камень и улыбались друг другу.

Глава 2. Возведение королевской усыпальницы.

На месте предполагаемого строительства усыпальницы Виид варил травяную кашу, которую бесплатно раздавал работающим игрокам.

- Надо будет хорошо потрудиться, поешьте и потихоньку приступайте.

- Спасибо.

Уставшие, после переноса каменные блоков, люди с благодарностью брали по тарелке каши.

Живучесть повысилась на 35.
Чувство голода пропало.
Жажда полностью прошла.

Готовка среднего 4-го уровня, а Ремесло среднего 9-го!

Неудивительно, что каша, которую готовил Виид, была очень вкусной и ароматной. В последнее время ему не удавалось много готовить, но все равно благодаря развитию Ремесла блюда выходили намного вкуснее, чем раньше.

Игроки уважали и любили Виида.

Да и как его не любить? Виид не только позволил им участвовать в столь редком задании, но и бесплатно кормил... Травой. Простой, зеленой, вкусной травой, которую он разварил до кашеобразного состояния.

Значительное число игроков, выполнявших задание, имели низкие уровни. Поэтому зачастую у них не было лишних денег, чтобы купить какие-либо продукты. Если таких людей не накормить, из-за голода они не смогут толком участвовать в строительстве усыпальницы.

Вот Вииду и приходилось стоять и готовить травяную кашу, которую он потом раздавал всем желающим абсолютно бесплатно.

Кроме каши Виид очень внимательно следил за сохранением трудовой атмосферы. Какими бы ни были хорошими все эти люди, если вдруг возникнет какое-то недовольство, оно может очень быстро перерасти в забастовку, и стройке конец.

Сейчас всем двигателем строительства были низкоуровневые игроки. Они были более заинтересованы в

награде и поэтому усердней работали. Смотря на них, другим людям волей-неволей приходилось подтягиваться под их темп работы.

- Спасибо, Виид!

Юноша, съевший порцию травяной каши, искренне поблагодарил Виида. Обаятельный паренек, которому в реальном мире лет 15, и он только заканчивает школу.

- Не за что, и тебе спасибо, что блюдо понравилось, - ответил Виид с улыбкой.

За сегодняшний день он уже сотни раз так улыбался.

Каким бы ни был приветливым человек, но столько улыбаться было нелегко. Неудивительно, что улыбка на лице Виида выходила довольно притворной. Его глаза улыбались, а вот рот был чуть-чуть искривлен. Из-за этого улыбка выходила немного насмешливая. Зато голос оставался приветливым.

- Лемон, вы уже перенесли целых 8 камней!

- О, Вы меня запомнили?

- Конечно. Вы же один из тех замечательных людей, которые с таким удовольствием едят мою кашу... Солнце еще не село, и если Вы успеете перенести еще один-два блока, то войдете в число тех, кто сегодня больше всего поработал.

- Правда? А я уже хотел заканчивать... Понял. Сейчас быстренько!

Молодой парень Лемон побежал в сторону лежащих камней.

Так получилось, что теперь все, кто занимался переносом каменных блоков, ели только бесплатную кашу от Виида. Это стало негласным правилом.

И хотя на словах каша называлась травяной, это не значило, что она состояла лишь из травы! Даже если блюдо приготовлено таким мастером, как Виид, есть одно и то же быстро надоедает. Поэтому он иногда добавлял в нее мясо и другие продукты, тратя при этом на них по 100 золотых в день.

Однако Виид считал эти траты инвестициями в будущее. Инвестициями в повышение своего кулинарного мастерства!

Пусть блюдо и не блистало изысканностью, да и что можно было ожидать от простой травяной каши, но Виид готовил ее в огромных количествах, и умение Готовки постепенно росло.

Если бы в обычное время из карманов Виида уходило по сто золотых, он бы, наверное, не смог нормально спать. Всю игру он трясся над каждым заработанным медяком, желая как можно быстрее добиться поставленной цели.

Однако сейчас все по-другому: Виид нанял работников для постройки усыпальницы и должен был следить за процессом и нести расходы!

'Ничего не поделаешь. Без помощи игроков быстро построить усыпальницу не получится, поэтому я должен закупать продукты и заботиться о людях. Им это нужно'.

Дух предпринимателя, занимающегося благотворительностью.

Выражение лица, уверенный голос и забота о людях - все это создавало имидж взрослого делового мужчины. Даже на какое-то мгновение Виид сам в это поверил.

Однако где-то в глубине его души шипели гадюки.

'Буду эксплуатировать игроков по максимуму и побыстрее завершу строительство усыпальницы. На выполнение задания мне выделили 100 тысяч золотых, из них семь я уже истратил на еду. Благо деньги не мои, да и еще получил 10 тысяч золотых от игроков, желающих принять участие в строительстве. Чем бы задание ни завершилось, я уже в выигрыше.'

Тяжелый труд! Эксплуатация! Прикрытые доброй порцией травяной каши. Это и есть настоящий предприниматель Виид.

* * *

На форуме Королевской дороги строительство усыпальницы уже стало сенсацией.

И тут некто добавил огонька, разместив еще одно сообщение:

Тема: Люди, работающие на строительстве усыпальницы.

Здравствуйте. В прошлый раз я разместил тему о задании сложности 'В'. Теперь я хочу показать небольшой видеоролик с места строительства. Посмотрите, пожалуйста.

Он записал все, что наблюдал своими собственными глазами.

Свежие новости о строительстве королевской усыпальницы! Люди в нетерпении нажимали кнопку 'play' и наблюдали поражающую воображение картину.

Дети и подростки несли на своих плечах тяжелые каменные блоки.

- Сестра, мне тяжело.

- Еще немного, потерпи. Для выполнения задания нам обязательно нужно их донести.

Сестры очень по-взрослому переговаривались!

Мужчины, женщины, старики и дети - абсолютно все из

последних сил тащили каменные блоки. Иногда некоторые игроки падали, и их придавливало камнями.

Люди, смотревшие этот ролик, не могли закрыть рот от переполнявших их чувств.

Да что же там творится!

'Это что, какой-то концлагерь?'

Вдалеке за работающими людьми виднелась крепость Серабург.

- Вот, значит, как проходят будни скульптора.

- Да... кому-то повезло выбрать такую профессию.

- Впору начинать собирать деньги для помощи несчастным на окраине материка.

Зависть и ревность к игрокам, участвующим в задании сложности 'B', пропали.

* * *

Постепенно у места будущего строительства усыпальницы накопилось достаточное количество каменных блоков. Земля была просто завалена огромным количеством камней самых разных форм и размеров. Это было действительно непростое дело, однако когда собирается большое число людей, объединенных одной целью, нет ничего невозможного.

- Мы действительно это сделали.

- О, да... Я даже такого вообразить не могла...

От волнения у многих игроков по лицу текли слезы. Одна из самых сложных работ, что им когда-либо приходилось делать в жизни, завершена.

Однако работа над гробницей еще не закончилась, пора было наконец перейти к возведению усыпальницы.

Тук! Тук! Тук!

Виид приступил к работе, как только накопилось достаточное количество камней.

С помощью молотка и зубила он выравнивал поверхность камней, а затем, в зависимости от того, где они будут стоять, придавал нужную форму, используя свое скульптурное мастерство.

Хорошо еще, что форма усыпальницы, над которой работал Виид, была простой: если бы он задумал что-то сложное, то даже трудно представить, сколько бы еще всего понадобилось.

- Какую же усыпальницу он возводит?

Все игроки, участвовавшие в добыче и доставке камней, с

интересом следили за происходящей работой.

Виид с помощью работников складывал обработанные блоки на отведенные им места. На удивление, этот этап строительства проходил очень гладко, все благодаря привлеченным в строительство гильдиям Розенхайма.

У гильдий, особенно в центре материка, даже если им не принадлежали крепости, было намного больше возможностей для работы, чем у игроков-одиночек. Игроки в гильдии могли совместно накапливать деньги и на собранный капитал выкупать права на торговые лавки или даже рынки. За счет этого зарабатывать еще больше денег и увеличивать капитал гильдии.

Если же гильдии удавалось заполучить во владение крепость, то возможностей для зарабатывания денег становилось значительно больше. Появлялись налоговые сборы с земли, дорог, торговых лавок и ремесленных мастеров. Если в результате продуманной политики доходы от крепости увеличивались до определенной отметки, то в лавках появлялся более разнообразный, и главное, дешевый ассортимент. Мастера начинали производить более качественные и редкое оружие с доспехами.

Поэтому большинство гильдий вкладывали все свои средства в торговлю или в ремесленных мастеров и конкурировали на этом поле друг с другом. Чем лучше шли дела у гильдии, тем большее количество игроков стремилось к ней присоединиться и тем больше у гильдии становилось денег.

Некоторые гильдии становились уважаемыми среди большого количества игроков за свои продуманные решения, идущие на пользу не только им, но и простым людям. Иногда такие гильдии начинали с маленьких деревушек, а заканчивали строительством собственной крепости.

Еще одним местом, куда гильдии могли приложить свои силы, была разработка месторождений. Естественно, если в результате развития месторождений удавалось, например, обнаружить богатую золотую жилу, то улучшалось не только благосостояние гильдии, но и обстановка в данном регионе.

Однако большая часть шахт была заполонена опасными монстрами, поэтому, прежде чем заняться разработкой, приходилось собирать силы и выкуривать нечисть. Зачищать шахту могли не только участники гильдии, но и простые отряды игроков, получивших разрешение гильдии. В этом случае такие отряды получали работу в виде обычного задания.

Неудивительно, что гильдии, особенно в центре материка, вели ожесточенную борьбу между собой. Однако в королевстве Розенхайм гильдии пока только зарождались и были в самом

начале своего пути.

На окраине материка свой путь начинали обычно только новые игроки, и именно они объединялись и создавали первые гильдии Розенхайма. Вот почему, даже если гильдиям удавалось обнаружить незанятые рудники, то взять их во владение они не могли, так как у них отсутствовало достаточное количество очков расположения королевства, необходимых для выполнения данного задания.

Денег у таких гильдий тоже было не много, поэтому неожиданно появившаяся возможность поработать над возведением усыпальницы вместе с Виидом стала для них сравнима с внезапным ливнем в пустыни.

- Мы согласны на все условия.

- Только поручите нам это.

Прежде чем распределить работу между гильдиями, Виид связался по 'шепоту' с учителем.

- Э... Тут ко мне обратилась гильдия Ика, мне давать им задание?

- .....

Совсем недавно гильдия Ика устроила засаду и убила всех МЕЧей. Виид, конечно же, знал об этом случае и решил связаться с Учителем. На некоторое время наступила тишина. А потом пришел довольно неожиданный ответ:

- Дай им работу.

- А может, стоит все-таки отказать?

- Не стоит поступать, как человек с мелочной душонкой. Будь выше этого. Разве такой поступок благороден?

- Тогда...

- Если они хотят работать, дай им работу. А теперь извини, я занят.

Другие на месте Учителя не проявили бы такого благородства, ведь Ика - это враги, которые убивали дорогих Вам людей. Великодушно отнестись к ним, когда появилась возможность хоть чуть-чуть отомстить, - действительно нелегкий и благородный поступок. Однако Виид хорошо знал Учителя.

'Как же они его задели... Раз учитель не хочет использовать для мести чужие руки. Он желает сам, лично за все отомстить... И только тогда успокоится'.

Виид равномерно, по-честному разделил весь объем работ между гильдиями. А потом, используя слаженное взаимодействие игроков в гильдии, занялся возведением королевской усыпальницы.

В основании усыпальницы был выложен квадрат, который постепенно поднимался наверх. Однако с каждым следующим

пролетом площадь постепенно уменьшалась. Чем выше становилось строение, тем уже становились следующие уровни.

- А! Это же...

В этот момент игроки в гильдиях и простые наблюдатели поняли, какой будет усыпальница короля.

- Пирамида!

- Он делает для короля пирамиду!

Сооружение, о возможности постройки которого одно время шли жаркие споры. Теперь же всем стало ясно, что его можно возвести даже в игре.

Однако пирамида не копировала в точности своего собрата из реального мира. Внутренняя конструкция была выполнена намного проще. Потому что у Виида не было опыта в строительстве сооружений.

Скульптурное мастерство в игре - это лишь подсказки по созданию внешнего вида и формы предмета. Неудивительно, что никаких знаний о внутреннем строении усыпальницы-пирамиды у Виида не было.

'Какой же она должна быть?..'

Виид думал об этом все время, как только определился с внешним видом усыпальницы, и все равно так и не нашел ответа. Из-за этого внутри не было сложных лабиринтов, секретных ходов и других загадок.

Конечно, Виид мог раздобыть схему внутреннего строения пирамиды, например, в интернете. Однако чтобы создать такую сложную конструкцию из лабиринтов, потребовалось бы затратить гораздо больше времени. Вот почему Виид использовал свою смекалку.

Он обратился к воспоминаниям из своего детства, когда еще были живы родители. Одно время они проживали в квартире площадью 99,17 кв.м.! Именно из этих воспоминаний Виид и взял образ внутренней планировки усыпальницы.

Снаружи она выглядела как пирамида, а внутри располагалась простая трехкомнатная квартира с двумя санузлами. В общем, стандартная корейская квартира.

Конечно же, Виид не стал делать балкон и веранду, но даже без них это было довольно непростое решение.

В любом случае, работы начались, и отступать стало поздно.

Пока игроки из гильдий занимались возведением оставшейся части пирамиды, Виид начал красить комнаты и монтировать санузлы; конечно же, с применением скульптурного мастерства.

Во время работы у многих людей возникали вопросы. Не был исключением и Пэйл с девчатами.

- А зачем в пирамиде душ и туалет? - спрашивал он.

- .....

Виид лишь молчал.

- Тут же даже воды нет...

- .....

Виид старательно красил стены.

- Трупы тоже моются?

- .....

Движения кисти становились все медленнее.

- Хм! Знаменитые творцы работают только по своим правилам, - встала на защиту Ирен. - Как могут простые люди понять, например, мысли Да Винчи? Прежде чем задавать вопросы, понаблюдай и попытайся проникнуться тем, что хочет претворить в жизнь творец.

- Тогда и ванну надо сделать, Виид.

- .....

В тишине прозвучал тихий вздох.

Внутри пирамиды располагались комната для гроба, гостиная и пара комнат с предметами искусства. В последнем ему помог Манауэ, который лично приехал и организовал покупку с доставкой до пирамиды.

За время строительства Виид потратил лишь 1600 золотых на ингредиенты для травяной каши. Только такой коварный предприниматель, как Виид, мог организовать все дело так, что платить деньги рабочим не приходилось.

Даже на покупку предметов искусства он потратил больше, целых 49700 золотых. Можно было, конечно, сэкономить и на них, но Виид посчитал, что для успешного выполнения задания этого делать не стоит.

'Если я хоть где-нибудь ошибусь, все будет зря...'

Даже простое задание с охотой на монстров давало второй шанс. Например, если Вас убили, Вы можете возродиться через один день и начать все с начала. Однако в этом задании права на ошибку не давали. Все или ничего.

Он приобрел самый лучший и дорогой ковер из возможных и постелил его внутри в гостиной. На стены повесил картины. И конечно же, разместил несколько скульптур собственного изготовления.

Но ощущение того, что что-то не так, только усиливалось. Каменных блоков становилось все меньше, а пирамида в свою очередь - выше, однако было чувство, будто чего-то не хватает.

Да, усыпальница была большой, но ощущения грандиозности не создавалось. Усыпальница короля должна быть величественной, всем своим видом вызывать благоговение. Стать

знаком, символом, местом, глядя на которое, все бы поняли: это место упокоения короля. Вот почему требовалось нечто, что бы придало месту такой оттенок.

'Ага! Думаю, этого и не хватает...'

Виид приказал притащить к пирамиде огромную каменную глыбу. Огромный камень, по высоте сопоставимый с самой усыпальницей.

У него уже был опыт создания скульптур на огромной высоте без страховки, на одних лишь веревках. Однако материал разительно отличался от прошлого. Камень - не лед, из-за этого предстояло много работы.

Резать, бить, ломать!

Несколько дней он лавировал на огромной высоте и стучал зубилом с резцом. Виид делал скульптуру из огромного камня, пусть и не особо детализированную, но, как и пирамида, поражающую своим размером. Для лица скульптуры Виид выбрал лик Сиодерна, а в качестве туловища - тело льва. Эту чудовищно огромную статую он вырезал из одного камня.

Нынешний король Сиодерн возродил страдавшее от нашествия монстров королевство Розенхайм. Несколько раз побеждал старого врага - королевство Брент, - и благодаря этому воспитал и оставил после себя сильную армию, подготовив хорошие условия для дальнейшего развития и процветания королевства.

Об этом рассказал сам король.

Виид вспомнил все, что тогда ему говорили. Работая над скульптурой, нельзя просто основываться на внешнем образе объекта. Внешний облик важен, но также важны чувства, которые скульптор вкладывает в свое творение. Поскольку именно они передадут всю суть отображаемого объекта будущим поколениям людей.

Порой чувства обладают великой силой. Музыка, созданная превосходным композитором, может заставить людей плакать или смеяться. Так же и книги писателей, и картины художников. Если в них нет чувств, то они навсегда канут в небытие.

Нынешний король Сиодерн рассказал очень много о своей жизни, и Виид не забыл его слова. Он ошибался, думая, что это просто предыстория к заданию. Лишь теперь, работая над скульптурой, Виид понял, насколько важны для него эти знания, и что без них у него попросту не получилось бы создать даже простой скульптуры.

'В теле льва я заключу всю проворность и силу нынешнего короля. Сиодерн, ты был немного ленив, но, как и лев, доминировал над всеми окружающими хищниками. Возможно, со

стороны ты и не казался грозным противником, но как только ты приходил в движение, враги содрогались от грозной поступи хищника. Этот лев станет покровителем королевства Розенхайм и будет защищать жителей, словно своих детей.'

Нынешний король Сиодерн с телом льва. Скульптура смотрела в сторону пирамиды, как бы говоря, что именно здесь похоронен тот хищник, который возвысил королевство Розенхайм. И напоследок Виид вырезал властный живой взгляд великого короля.

Дзинь!

Великолепная работа! Вы закончили статую Льва-сфинкса.

Скульптура создана настоящим мастером своего дела. Его слава гремит на всем континенте. Большим трудом и потом он создал эту скульптуру.

Статую Льва-сфинкса!

Лев, созданный из твердой гранитной скалы, символизирует всю силу и отвагу нынешнего короля. Сиодерн будет на протяжении веков взирать и оберегать королевство Розенхайм.

Художественная ценность: 4700.

Эффекты:

У всех, кто посмотрел на статую Льва-сфинкса, регенерация маны и здоровья увеличивается на 30% в течение дня.

Скорость передвижения повышается на 15%.

Сопротивление магии повышается на 20%.

Общий объем здоровья повышается на 15%.

Живучесть возрастает на 20%.

Все характеристики повышаются на 16.

Действует Рев льва: В местности, откуда видна статуя Льва-сфинкса, у монстров понижаются характеристики и боевой дух. Монстры не могут подойти к статуе близко.

Данный эффект не сочетается с действием других скульптур.

Всего созданных Великолепных работ: 3.

Скульптурное мастерство достигло среднего 9-го уровня.

Это позволяет Вам создавать более детализированные и тонкие работы.

Ремесло достигло среднего 10-го уровня и перешло на высший уровень!

Ваша сила атаки выросла, также теперь Вы можете использовать ремесло в различных сферах игры и даже получить особые ремесленные умения! Теперь Вам доступны атакующие умения с использованием кулаков.

Новый навык: Воображаемая рука.

Слава увеличилась на 630.

Искусство увеличилось на 16.

Выносливость увеличилась на 12.

Стойкость увеличилась на 6.

Статуя Льва-сфинкса включена в чудеса восточного региона. Все права на скульптуру принадлежат мастеру Виду. Если в дальнейшем в статую вдохнуть жизнь, она будет верой и правдой служить Вам.

В награду за создание Великолепной работы все характеристики увеличились на 1.

Прозвище! Теперь у Вас есть прозвище - 'Золотых дел мастер'. Лишь человек, сумевший полностью развить свой навык работы руками, имеет право носить это прозвище.

Прозвище дается только одному, самому лучшему игроку.

Виид висел на высоте сотен метров и улыбался во весь рот. Кривая, насмешливая улыбка стала его дурной привычкой.

- Ха-ха-ха-ха!

Он добился своего. Простым игрокам даже сложно представить, чего это ему стоило. За простыми, волшебными, чарующими движениями его рук, которые так восхищают людей, лежит тяжелый и выматывающий досуха труд.

'Наконец я перешел на высший уровень! А что там за воображаемая рука?!'

Виид предполагал, или даже можно сказать, верил, что при переходе на высший уровень получится приобрести какие-нибудь дополнительные бонусы.

Он в нетерпении выкрикнул:
- Проверить навыки. Воображаемая рука!

Воображаемая рука:

Одна из невероятных способностей, о которых говорится в легендах.

Используйте силу, заключенную внутри Вас, и овладейте всеми тайнами третьей, невидимой руки. Благодаря ей Вы сможете держать и поднимать предметы или даже атаковать врагов! Ограничение: Вы не можете одновременно применять воображаемую руку и другие ручные умения.

Воспользовавшись умением, Вы будете тратить каждую секунду 2 маны.

Если Виид что-то и понял из данного текста, так это то, что у него появилась еще одна, невидимая рука. С ее помощью возможно не только держать резец, зубило и другие инструменты, но даже удерживаться при работе на большой высоте при сильном ветре. Чертовски хорошее умение, которого так ему не хватало.

К тому же умение можно использовать в бою.

'Н-да-а-а, в зависимости от того, как и где использовать руку, будет расти и ее ценность'.

Не каждый человек сможет выбрать профессию скульптора, после чего долго и упорно трудиться, собирая тут и там крохи силы. Виид смог и поэтому очень обрадовался новой крохе силы, полученной за создание Великолепной скульптуры.

Однако расти только на одних шедевральных работах было попросту невозможно. За создание выдающихся скульптур обычно давали только характеристики выносливости, стойкости и искусства. Да, они помогали выживать и создавать новые работы, но не вести бои, как характеристики силы, ловкости, мудрости и интеллекта.

Вышеперечисленных характеристик дали только по одному баллу. Вот почему, насколько бы грандиозную скульптуру Вы ни создавали, намного сильнее стать не получится.

Пока Виид висел рядом с головой статуи, люди, работавшие над возведением усыпальницы, собрались вместе и не могли сдержать своего удивления.

Виид несколько дней работал над скульптурой Льва-сфинкса, ни разу не спускаясь на землю! Ел, спал и работал все время на огромной высоте!

Поскольку это был очень большой камень, то за один день

работы простые игроки сильных изменений заметить не могли. Но постепенно стали проступать черты лица и очертания тела льва.

Прекрасная скульптура всем своим видом олицетворяла достоинство и силу настоящего хищника. Символ королевства Розенхайм! К тому же статуя Льва-сфинкса давала всем, кто ее видел, различные бонусные эффекты.

- О, повысилась живучесть!

- А у меня сила...

- Проверь свои характеристики!

Все игроки начали проверять свои характеристики и от удивления теряли дар речи. До этого момента большая часть людей считала, что дополнительно повысить характеристики можно только благодаря особым предметам или поддерживающим заклинаниям магов, священников и бардов.

Однако теперь они поняли, что ошибались. Среди игроков было несколько более просвещенных людей, но даже они не ожидали настолько больших эффектов от простой скульптуры льва-сфинкса.

- Все характеристики повысились...

- Да! Даже стойкость к магии, посмотри!

- День! Бонус будет действовать целый день! Я уверен, что теперь все отряды станут наведываться сюда перед походом или охотой на монстров.

- Скульптор, говорите... Вот, значит, какой смысл у данной профессии.

Многие люди, посмотрев на эффекты от статуи льва, сильно изменили свое мнение насчет игроков-скульпторов.

'Надо обязательно завести в друзьях хотя бы одного скульптора...'

Только вот даже находясь под впечатлением от бонусов статуи, никто не желал сменить свою профессию на скульптора. Слишком много люди увидели за последнее время и смогли оценить какие-то перспективы. Стать скульптором лишь для того, чтобы трудиться как лошадь... Нет уж. Проще завести в друзьях такого игрока и пользоваться всеми идущими от него благами.

Однако кто бы что ни думал, новая информация о прежде недооцененных скульпторах уже шла по просторам Королевской дороги.

- А что за Рев льва? Сказано, он сильно повышает боевой дух.

- Мне вот больше интересно, что это за боевой дух...

- Ты не знаешь? В сражениях с более сильными, чем ты, монстрами практически всегда твои способности не смогут

действовать со 100%-ной эффективностью. Но вот если у тебя большая характеристика Боевой дух, то в драке с таким противником умения будут работать безо всяких ограничений.

Обычно игроки собирались в группы именно для охоты на более сильных противников, чем обычно при игре в одиночку. Большая часть неудач этих отрядов как раз и заключалась в слишком низком количестве Боевого духа у игроков. Но даже если сильно развить данную характеристику, она нисколечко не гарантировала Вам победу над монстрами.

Люди были весьма впечатлены предоставленными скульптурой эффектами. А особенно жаркие споры велись в личных переговорных гильдий.

- Мастер, я обнаружил удивительную информацию...

- Скульптор - не такая уж бесполезная профессия, как мы раньше считали.

Во всех гильдиях началось разрабатывание планов по переманиванию скульптора к себе. Виид же висел на скульптуре и был преисполнен множеством чувств.

Скульптурное мастерство на 9-м среднем уровне! Ремесло на высшем уровне!

Да уж, просто так звание 'Золотых дел мастера' не дают. Обычно в игре использовались более простые обороты, похожие на 'Такой-то, выполнивший задание' или 'Такой-то, поймавший редкого монстра'.

К тому же у ремесленных профессий была своя особенность в присвоении прозвищ. Самое главное из них мог получить только самый лучший игрок на материке. Тот, кто первым смог достичь высшего уровня в каком-либо навыке!

Золотых дел мастер Виид. Самый лучший ремесленник в Королевской дороге!

* * *

Пэйл решил привести Мейрон в отряд, чтобы она могла познакомиться со всеми.

- Здравствуйте. Меня зовут Мейрон. Я - рэйнджер и подруга Пэйла.

- Очень приятно.

Сурка, Ирен и Ромуна приветливо улыбнулись и поприветствовали ее.

Одно время Пэйл думал, что ему нравится Ромуна. Они с детства дружили и были неравнодушны друг к другу. Хотя никто

не делал первых шагов. Однако встретив Мейрон, Пэйл осознал, что такое настоящая любовь.

По-настоящему влюбленный мужчина, добившийся любимой, выглядит уверенным, размеренным и довольным. Это закон. Ромуна первой заметила эти перемены и уже знала, что за слова последуют далее.

- Мы знакомы не так уж давно, но мы любим друг друга, - начал Пэйл.

- Да, это правда. Мне так повезло встретить Пэйла на своем пути!

Мейрон и Пэйл обменялись теплыми взглядами. Чувства, доступные только влюбленным.

Внезапно Сурка пристально посмотрела в лицо Мейрон и вскрикнула:

- Ах! Где-то я тебя уже видела!

- Точно. Я тоже припоминаю твое лицо...

- И вправду! Очень часто-часто видела...

Ирен и Ромуна стали присматриваться к Мейрон. В игре девушку они видели в первый раз, это точно. Однако она все равно казалась сильно знакомой.

Даже Пэйл наклонил голову.

- Честно говоря, мне тоже показалось, что я тебя где-то видел...

Мейрон поколебалась немного, а потом решила полностью открыться:

- А вы, случаем, не смотрите передачи о Королевской дороге?

- Да? Ах! А ведь точно...

- Верно. Я Син Хе-Мин.

После этих слов друзья не могли скрыть своего удивления.

- Извините. Я не хотела специально скрываться, но и лишний раз говорить об этом. Так как люди всегда имеют какие-то предубеждения к...

Мейрон продолжала говорить, но ее уже никто не слушал.

- Встретить популярного ведущего в игре, вот уж действительно Королевская дорога...

- А я думала, что ведущие вообще не играют.

- Кстати, а на экране она выглядит совсем по-другому.

- Ага. Я тоже сначала не узнала.

- Дура! Там же тонны косметики используют перед выходом на экран.

- Точно! Но Мейрон, ты все равно очень красивая!

- С... Спасибо.

Комплимент пришелся Мейрон по душе, все же она была

простой девушкой, пусть и ведущей популярную передачу игровых новостей.

- А во время съемок тебе попадаются неизвестные обычным игрокам секреты?

- Ну, иногда. Я просто ведущая и из-за этого узнаю обо всем чуть больше, чем все остальные.

- А компания в подарок дарит тебе снаряжение?

- Очень редко. Хотя скрывать не буду, такое случается.

- Вау! Все равно классно! Чем же тебе понравился наш Пэйл?

- Просто когда я увидела его, то сразу же поняла, что он мой мужчина.

В этот момент Ромуна неожиданно спросила:

- А ведущий программы может позволить себе вот так развлекаться?

- Ну, мне, конечно, надо собирать материалы...

- Материалы... О пирамиде? Хочешь, я договорюсь с Виидом об эксклюзивном интервью?

- Нет. Большое спасибо, но я отказываюсь, - улыбнувшись, сказала она и перевела взгляд на Пэйла. - Я встретила тебя не ради того, чтобы что-либо получить...

Пейл был сражен улыбкой и словами Мейрон.

- Не смотри так. Это чистая правда. Но если по работе удастся встретиться с Виидом, я возьму интервью и заплачу ему деньги. Правда, тогда он может из-за этого рассердиться.

- .....

В этот момент Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна поняли, что она говорит чистую правду.

'Хотела бы я на это посмотреть...'

'Она совсем ничего не знает о Вииде.'

* * *

За последнее время множество посланников встретилось с Виидом на стройке.

Сначала игроки хвастливо описывали все преимущества приславших их гильдий, а затем всеми силами заманивали его в свои ряды.

- Наша гильдия самая большая в королевстве Розенхайм. Нет никого более влиятельного и сильного в этом королевстве. Если Вы присоединитесь к нам, то ни в коем случае не пожалеете.

- Мы будем не только покупать все Ваши скульптуры по разумным ценам, но и платить ежедневно определенные суммы. А

если Вы захотите пойти на охоту, то без всякой задержки включим в отряд и даже выдадим снаряжение.

- Вы не хотите, случаем, покинуть это тесное королевство и переселиться в центр материка? Я знаю, что Вы уже получили много предложений, но мы предоставляем наилучшие условия...

Все эти представители смотрели на Виида свысока. Обещали всяческие блага, такие как, например, быстрое развитие до 200-го уровня. И даже не предполагали, что могли ошибаться, ведь по их мнению, все ремесленники обладали низкими уровнями.

Однако Виид не был простым ремесленником. Его уровень уже был намного выше, чем у игроков с ремесленными профессиями. Да и во всех предложениях он видел больше ограничений, чем дополнительных возможностей.

Все гильдии хотели стать единоличными владельцами созданных им скульптур, а если и давали для охоты вещи, то только с гарантией возвращения. Даже если согласиться и брать на охоту редкие или уникальные предметы, то можно нажить больше проблем, чем какой-либо выгоды. Виид охотился только в самых опасных местах. Каждое сражение могло привести к смерти, и как следствие, к потере выданных гильдией предметов.

Да и вообще, вся стратегия Виида была сейчас нацелена только на развитие и продажу дорогих вещей на аукционах. Гильдии тут больше мешали, чем помогали.

- Извините, но я не могу принять ваше предложение.

Виид отказывал всем без разбору.

Чем лучше условия ему предоставляли, тем сильнее стягивали ошейник на его шее. Делать все время скульптуры ради какой-то охоты в группе игроков из гильдии... Ну уж нет! Лучше еще раз прославиться и продать подороже и побольше работ в будущем.

Со временем, получая на все предложения, даже самые выгодные, ответ 'нет', гильдии смирились и в конце концов успокоились.

'Все равно он только скульптор. Тем более эффекты нельзя увеличить, применяя другие скульптуры'.

'Если будет стоять одна скульптура, то этого будет достаточно, верно?'

'Эта очень большая статуя, и ею невозможно владеть единолично. По-видимому, другие скульптуры с эффектами тоже будут большими, и носить их с собой не получится...'

'Эффекты длятся всего день, не можем же мы возвращаться каждый раз назад, например, в гильдию, и смотреть на подобную статую'.

Они решили прислушаться к решению Виида, так как

начали по чуть-чуть понимать профессию скульптора. Таким игрокам, как Виид, нужно постоянно находиться в движении и создавать свои произведения искусства в разных уголках материка. Просто так сидеть и создавать предметы, как другие ремесленники, не получится.

После того как Виид закончил статую Льва-сфинкса, он опять переключился на возведение пирамиды. Многое уже было сделано, но до конца еще оставалось немало работы.

Чем выше поднималась пирамида, тем труднее игрокам стало затаскивать блоки на верхние уровни усыпальницы. Пришлось даже сделать огромную насыпь из глины и песка, по которой множество игроков неторопливо поднимали огромные каменные блоки.

Глава 3. Сила алкоголя.

МЕЧи крепко призадумались над изменением своего прозвища.

- Мы уже месяц блуждаем.

- Точно, давайте теперь называться заблудшими. Как вам предложение?

Невежественные новички, до этого ни разу не игравшие в игры, считали, что уже приспособились к Королевской дороге. Но они заблуждались.

Если в родной местности МЕЧи еще более-менее могли ориентироваться, то на юге королевства Розенхайм сразу же терялись и блуждали в поисках дороги. Именно в такой момент до них и дошла новость, о возвращении Виида в крепость Серабург.

Глаза учителя холодно заблестели.

- Наконец-то я встречусь со своим учеником в игре.

- Учитель, мы тоже очень хотим увидеть Виида!

Все ученики были единодушны.

- Тогда направляемся на встречу с ним!

Решение было принято, и МЕЧи отправились в длинное путешествие к крепости Серабург.

- Вроде, нам сюда, Учитель!

- Если пойдем туда, то быстрей доберемся.

- Упс! Мы же здесь уже проходили....

И хотя МЕЧи отправились в путь сразу же по возвращении Виида в крепость, только спустя несколько недель блужданий им удалось добраться до столицы Розенхайма.

Первое, что они увидели, это трудящихся в поте лица игроков.

49-ый меч посмотрел на них и рассмеялся.

- Н-да, силу надо использовать не так!

116-ый поддержал собрата смехом.

- Да уж, надо же так киркой махать... Это тоже искусство. Искусство!

- Они так устали, что даже гвоздь не смогут нормально забить.

- Надо им помочь.

- Вперед!

МЕЧей совсем не интересовала награда. Они просто сняли верхнюю одежду и приступили к работе. Среди трудящихся на

стройке игроков с высокими характеристиками силы и ловкости появились бравые работяги, которые очень быстро и ловко начали добывать и переносить каменные блоки.

- Чтобы копать лопатой, нужна не сила, а хитрость.

- Давайте-ка наляжем и поможем этим ребятам.

- Ага. Оставьте работу на нас.

* * *

Виид, Пэйл, Сурка, Ирен, Ромуна и недавно присоединившаяся Мейрон отдыхали.

После Лавиаса они второй раз собрались вместе, в прошлый раз им хорошенько пообщаться так и не удалось, так как солдаты утащили Виида на встречу с королем.

Работа над возведением пирамиды уже вошла в колею, и они, наконец, нашли время собраться и наговориться вдоволь.

Как и в прошлый раз, Виида упросили приготовить что-нибудь вкусное. И теперь из-под его рук выходили жареные лепешки из кимчи с лимонадом.

На первый взгляд могло показаться, что они совершенно не сочетаются, но Пэйл, Сурка и остальные ели так, что аж за ушами трещало. Виид не успевал поставить тарелку, как ее в мгновение ока очищали.

Видя такой аппетит у друзей, он не мог не улыбаться.

- Еще будете?

- Да!

- Еще на 10-рых! - воскликнула Мейрон и для наглядности подняла руки, широко растопырив пальцы.

Пэйл удивился, Сурка и остальные, весело смеясь, вопросительно смотрели на нее.

- Ведь здесь, сколько ни съешь, не поправишься. Поэтому я буду наедаться вдоволь. Следить за весом так тяжело. Однако ты умеешь удивлять, Виид. Не только имеешь хорошие навыки, но и умеешь вкусно готовить. Популярность у девушек тебе обеспечена.

- А то, Виид здорово готовит. Он уже делал для нас много вкусненького, Мейрон.

- Ой, ну Пэйл...

От воркования парочки у всех окружающих пошли мурашки по коже.

'Не думала, что они такие...'

Приторно-сладкий голос Пэйла... и отвечающей ему

Мейрон. Вот уж действительно сладкая парочка тараканчиков.

- Эх, надоело.

- И так каждый день.

Проглотив последние лепешки из кимчи, друзья неторопливо встали. Они хорошо отдохнули и наелись превосходных блюд, но дела не ждут, пора заняться строительством пирамиды или охотой на монстров.

В последнее время четверка друзей, пользуясь благами скульптуры Льва-сфинкса, незаметно покидала стройку и охотилась на ближайших монстров-гоблинов. Из-за этого, чтобы не отстать от остальных игроков, им приходилось ежедневно трудиться до кровавых мозолей.

График получался очень тяжелый, зато все в группе подняли практически пять уровней; теперь даже Ирен достигла 225-го уровня. Пэйл, Сурка и Ромуна получили по 232-му. Разница между ними и Виидом составляла всего 20 уровней.

Неторопливо потягиваясь, Пэйл иронично пробурчал:

- За пару последних дней у меня раз пять шла кровь из носа.

- А у меня - семь, - сказала Сурка.

- Зато у вас не кружится голова, - сказала Ирен и, немного подумав, добавила: - Нос же я теперь просто затыкаю. А когда еду в метро, все окружающие люди кажутся мне гоблинами... Совсем запуталась, в игре я или в реальности.

- .....

Виид и все остальные ошарашенно посмотрели на Ирен.

'Хорошо еще, что она священник.'

Если бы так запуталась Сурка, то как монах она могла бы покалечить кулаками людей. Славу богу, Ирен не вступала в сражения, а только поддерживала светлыми заклинаниями игроков в отряде.

Последние несколько дней выдались для друзей тяжелыми, поэтому в действительности они были все сильно утомлены и пребывали в неком смятении.

Да, таких людей, как Виид, способных спать по 4 часа в сутки, а все остальное время играть в Королевскую дорогу, было вправду не много. Но смотря на Пэйла и остальных, Виид не чувствовал себя исключительным.

'Играть в Королевскую дорогу в сто раз лучше, чем, например, целый год работать в пыльной комнатушке, пришивая глаза куклам или окрашивая одежду.'

Виду становилось жутко только от одних воспоминаний о том времени. Очень маленькая, запыленная до такой степени комнатушка, что даже дышать было трудно, а краска в работе использовалась настолько едкая, что спустя какое-то время от

раздражения на коже появились красные пятна.

Ему тогда пришлось бросить работу и пройти долгое, дорогое лечение в ближайшей больнице. Именно там Виид понял, что сколько бы ты ни работал, нужно всегда уделять как можно больше времени спорту.

Каждый день он выполнял разминку, комплекс тренировочных упражнений и спарринг с учителем. По времени все это занимало не меньше, чем Хэн проводил в Королевской дороге.

А перед сном Хэн каждый раз давал себе установки:

'Я буду хорошо спать.'

'Я прекрасно высплюсь.'

'Я просплю 4 часа и проснусь отдохнувшим.'

'Я увижу прекрасные сны.'

Постороннему человеку показалось бы, что это ничего не значащая болтовня, но для Хэна эти фразы стали сродни молитве и имели неожиданно сильный эффект. Он хорошо высыпался и, преисполненный сил, устремлялся на покорение новых вершин Королевской дороги.

На самом деле такой хороший и спокойный сон Хэн обрел совсем недавно. Больше десяти лет он находился под постоянным страхом от возможных действий кредиторов семьи. В такой ситуации ни о каком хорошем сне и речи не могло идти.

Только расплатившись и получив возможность откладывать сбережения для родных, Хэн смог отпустить свои страхи и начать наслаждаться жизнью.

Хорошенько пообедав, друзья решили направиться поохотиться на монстров. Что может быть лучше охоты с близкими тебе людьми, которым можно доверить спину?

В этот момент к ним подошли пять человек.

- И нас возьмите с собой.

Учитель и следующая за ним четверка МЕЧей не стали участвовать в строительстве усыпальницы. Им приходилось держать лицо, так как не дело старшим махать лопатами вместе с учениками.

Вот они и направились на встречу с Виидом и пришли как раз к тому моменту, как отряд начал выдвигаться в путь, на охоту.

- Возьмите нас тоже.

- Мы не станем обузой, уж поверьте.

Не так давно МЕЧи сменили профессию на Мастера боя. Благодаря ней они не только получили значительное повышение силы атаки, но и возможность использовать все виды игрового оружия. У большинства учеников были 180-ые уровни, а у

Учителя с инструкторами - выше 200-го. Все благодаря тому, что они не занимались никакими делами, кроме охоты, так что уровни у них росли с головокружительной скоростью.

К этому еще можно было прибавить то, что в последнее время они стали браться и за выполнение заданий, правда, не сложных и сильно запутанных, а простых, в которых можно быстро и легко разобраться. В основном, в таких заданиях требовалось кого-то убить или собрать какие-либо предметы.

- Хорошо. Пойдем вместе.

Виид, конечно же, был рад их участию. Королевская дорога - это не та игра, где можно было добавлять в друзья кого попало. В отличие от старых игр с использованием мышки, виртуальная реальность предъявляла больше требований к взаимодействию в группе. От того, как Вы двигаетесь, реагируете на изменение ситуации, могла зависеть жизнь других людей в отряде.

Вот почему те, кто хорошо дрался в реальности, и в Королевской дороге могли вести сражения более уверенно. Ничего с этим не поделаешь. Как умный человек всегда может использовать свои мозги для принятия правильных решений, так и физически закаленный, с хорошей реакцией - может применять наработанные навыки при сражениях с монстрами.

В чем-то виртуальная реальность стала ближе к простой жизни людей. Из-за этого порой тех, кто не умел сражаться в сложных и напряженных условиях, лидер отряда рассматривал как ненужный балласт.

Конечно же, большая часть игроков в игре с самого начала не отличалась хорошими бойцовскими качествами, но постепенно и они набирались опыта и становились все более лучшими бойцами. Именно в этот период 'обучения' очень важно то, кем были твои друзья в игре и реальности. Как они к тебе относились.

Но все эти вопросы про новичков никак не относились к первой пятерке мечей, так как они были лучшими. Первый, Второй, Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи! Истинные мастера клинка как в жизни, так и в игре. Виду совсем не приходилось сомневаться в их бойцовских способностях. Более того, ему было очень интересно взглянуть на техники Мастеров боя.

Вместе с присоединившимися МЕЧами выходила большая и мощная группа.

Они взяли напрокат лошадей, поскольку до места охоты предстояло проделать длинный путь. Место предложил Пэйл, и так как он обладал обширными знаниями о Королевской дороге, поводов ему не доверять у Виида не было. Все скакали за уверенно направляющим отряд лучником.

- А куда мы скачем? Что это за место, до которого

добираться целых два часа даже на лошади?

- Мы скачем в ущелье Хонрис. Это монстры с примерно 280-м уровнем, они собираются в группы по двое-трое и так выходят на охоту. Опасное место. Я только читал о них, но сам никогда там не был.

После слов Пэйла Виид вспомнил кое-какую информацию о Хонрис. Они были воительницами-амазонками, хорошо владеющими мечами, копьями и кнутами!

- Вот как. А что за земли?

- Ущелье. Как только мы зайдем внутрь него, сразу начнется охота. На самом деле у Хонрис есть одна особенность. Они никогда не нападают сразу на игроков вторгнувшихся на их земли. Всегда выжидают, внимательно следят за нарушителями, дожидаются, пока игроки не залезут в самую глубь ущелья, после чего начинают нападать на отряд группа за группой. Поэтому пока не убьешь всех нападающих Хонрис, покинуть ущелье не получится.

- То есть одно из двух: или мы всех убиваем, или умираем?

- Да. Это очень опасное место.

Так, неторопливо разговаривая, они добрались до ущелья Хонрис.

- Хм... Как-то тут грозно, - Сурка настороженно разглядывала окружающие скалы.

Хонрис, одетые в легкие черные одеяния, прятались вверху на скалах, за деревьями и кустами. И хотя монстры пытались остаться незамеченными, Виид и другие члены отряда были настороже и поэтому могли их отслеживать.

- И точно, не атакуют.

- Да. Они нападут позже, после того, как стянут подкрепление со всех сторон.

- А если мы нападем на Хонрис с краю?

- Смысла нет. Если мы их заметили, значит, нас уже окружают.

- Надо готовиться к битве.

Виид кинул сумку на землю и стал доставать инструменты.

- Виид, а что ты делаешь?

На Ирен вопрос Виид просто протянул руку.

- Давайте оружие и доспехи.

- А?

- До битвы надо кое-что подготовить.

- Э-э-э-э, хорошо!

Друзья вспомнили, что у него средний уровень кузнеца и портного, поэтому начали быстренько подходить и по одному протягивать снаряжение.

Наступило время работы. Виид заточил мечи, начистил до блеска доспехи и погладил одежду!

Мейрон все его действия казались загадочными, и она тихонько спросила Пэйла:

- А что Виид сейчас делает?

Когда они решили поохотиться и взяли с собой скульптора, она, естественно, подумала, что Виида позвали потому, что он их друг, и ему надо помогать развиваться. Ведь все знали, что людям с ремесленными профессиями очень тяжело повышать уровни, так как они никудышные бойцы.

Однако с первых минут после выступления в путь Пэйл, Ромуна и остальные сделали Виида лидером группы. К его мнению больше всего прислушивались.

Мейрон работала на телевидении и считала, что может все быстро схватывать на лету, тем не менее сейчас она запуталась и не понимала, что происходит.

К тому же Виид еще сильнее ее запутывал, совершая разные странные действия. Гладил одежду, точил мечи и чистил доспехи!

Пэйл, усмехаясь, объяснил ей.

- Тебе будет трудно поверить, но у Виида средний уровень кузнечного мастерства.

- Что?!

Сказать, что Мейрон сильно удивилась, значит не сказать ничего. На всем Версальском континенте набралось бы не так много кузнецов со средним уровнем навыка. Ей не верилось, что среднего уровня скульптор имеет еще и развитое кузнечное мастерство.

- Ну зачем так сильно удивляться. У Виида кроме навыка кузнеца...

Пэйл хотел продолжить, но не успел. Виид усилил снаряжение у всех в отряде и повернулся к Мейрон. Девушка, чуть-чуть потоптавшись, с сомнением протянула ему лук.

- Ого! Какой хороший лук.

Осмотрев оружие, Виид сильно удивился.

Уникальный предмет!

'Если продать, то можно заработать минимум 10 тысяч долларов...'

В глазах Виида загорелись отблески жадности. Не так-то просто раздобыть уникальный предмет в Королевской дороге.

Мейрон пребывала в сильном беспокойстве, а Виид, чуть-чуть поборовшись с собственной жадностью, неспешно отрегулировал тетиву и поработал над общей упругостью лука.

Когда Мейрон получила оружие назад, она пришла в изумление.

Двуручный лук высшего эльфа Венеры:

Прочность: 40/40. Атака: 75. Дальность: 16.

Выстрелом из этого лука Вы можете с легкостью подстрелить приносящих несчастье ворон. Тетива сделана из волос высшего эльфа. Приносит удачу и снижает боевой дух противника.

Требования: уровень 230, ловкость 700. Только для рейнджеров.

Эффекты:

Сила +15.

Ловкость +20.

Точность +60.

Усиление навыка Быстрый выстрел +25%.

Сжигает 3 маны у противника при попадании.

При низкой скорости передвижения противника шанс попадания - 100%.

Лук побывал в руках искусного мастера.

Действующие эффекты: прочность +10, атака +9, ловкость +15, точность +16, усиление умений +10%. Дальность стрельбы увеличивается на 5.

- Вау!

Мейрон несколько раз проверила, ее ли это лук.

Виид всего лишь немного поработал над ним, а параметры выросли процентов на 20!

- Вот они какие, эффекты от работы кузнеца со средним уровнем навыка...

Этот лук Мейрон достался в подарок. И хотя прочность у оружия была небольшая, это не являлось сильным недостатком, так как луком, в отличие от мечей, бить монстров в упор не приходилось.

- А теперь давайте свою одежду.

- Но... Она же сделана из ткани.

Мейрон непонимающе уставилась на Виида. Кузнецы могли работать только с доспехами и оружием. Людей же, имеющих средний уровень шитья, было еще меньше, чем кузнецов.

- Делай, как он говорит.

Мейрон доверяла словам Пэйла и с сомнением все же сняла одежду из радужной ткани. Очень редкая одежда из не менее редкой ткани, пошитая настоящим мастером.

Взяв ее в руки, Виид не мог не узнать созданный им когда-то предмет. Именно эту одежду он продал на аукционе через

Манауэ. Теперь же она как-то попала в руки Мейрон.

Виид неторопливо разгладил складки и этим повысил параметр защиты, увеличил скорость восстановления здоровья и защиту от холода!

- Невероятно!

Глаза Мейрон округлились от изумления, она потеряла дар речи.

Таким образом Виид улучшил снаряжение каждого человека в отряде: значительно повысил атаку, защиту, прочность и другие параметры, которые не могли не сказаться на общей силе собравшихся людей.

Но на этом Виид не остановился, он сложил все назад и достал кухонные приборы.

Этого момента Сурка ждала больше всего.

- На это раз я приготовлю стейк.

- Вау!

И хотя они все недавно поели, Сурка реагировала так, словно голодала неделю. Ей нравилось пробовать новые вкусные блюда, но с не меньшим интересом она следила за готовкой.

Весь процесс приготовления еды Виидом походил на волшебство. При жарке огонь поднимался высоко вверх, то и дело желая испортить хорошее мясо. Но Виид внимательно следил за процессом, и вокруг постепенно начал распространяться запах прекрасно прожаренного стейка.

Тот запах, что не по-детски воспламеняет аппетит.

На самом деле именно по этой причине Пэйл и остальные так хотели поохотиться с Виидом.

'Сколько ни смотри, но это прекрасно...'

'Действительно красиво. Так и хочется проглотить кусочек.'

Глаза Ирен и Ромуны затуманились. Они мечтали о том, как здорово будет отведать столь восхитительное блюдо. Сколько счастья оно доставит. Однако в отряде были МЕЧи.

- Ух ты! Какой ароматный запах..!

- Да, один запах в 100 раз вкуснее, чем ячменный хлеб.

- А мы тоже сможем это попробовать?

Пятерка МЕЧей громко сглотнула слюну.

- Начните первыми.

- Мы и так часто ели приготовленные Виидом блюда.

Добренькие девушки уступили им очередь. Все равно Виид еще будет готовить, а так МЕЧи попробуют блюдо первыми. Ох, знали бы девушки, как они ошибались...

- Эти стейки такие маленькие.

- Ням-ням! Вот, значит, какой вкус у элитных блюд.

МЕЧи ели мясо так, словно хотели отыграться за все то

время, что пришлось есть уже достаточно опостылевший ячменный хлеб.

Сначала Виид хотел приготовить все как полагается и сложить на одно блюдо, но МЕЧи ели так быстро, что ему приходилось жарить мясо целыми кусками.

- Еще! Быстрее!

- Ничего, если мясо немного сыровато, давай так.

Третий меч был согласен даже на недожаренное мясо. Вот уж действительно, нищета. Как бы то ни было, все мясо, приготовленное Виидом, осело в животах МЕЧей. Однако на этом они не остановились...

Почувствовав, что чего-то не хватает, Учитель несколько раз причмокнул.

- Виид!

- Да?

- Ты здорово готовишь.

- Ну, особо гордиться нечем. Но если проголодаетесь, я в любое время приготовлю.

Учитель кивнул на его слова и, прокашлявшись, сказал:

- Хм, гм! Мяса уже достаточно. Однако... После столь вкусной еды, особенно когда ее много, сильно свербит горло.

- До отъезда из Серабурга я набрал воды. Вам дать?

Виид порылся в сумке и достал фляжку с водой, но когда он ее протянул, Учитель отрицательно покачал головой.

- Я не это имел в виду...

- А что тогда?.. Может, Вы говорили об алкоголе? - спросил быстро сообразивший Виид, на что Учитель покивал головой в знак согласия.

- Ну, не обязательно... А что, есть?

- Ох, Вы бы раньше сказали.

В глубине сумки Виида лежал неприкосновенный запас бутылок со спиртным. В основном - итоги его экспериментов смешения различных трав. После того, как Готовка перешла на средний уровень и ему дали навык приготовления спиртных напитков, Виид старался по возможности как можно сильнее развить его. Когда ему попадались на глаза пригодные для приготовления лекарственные травы или виноград, он скупал все с запасом и делал спиртные напитки.

Еда - это не только блюда. При достойном аккомпанементе напитка эффекты от действия блюд увеличивались! Кроме того, алкоголь не только увеличивал силу блюд, но и сам прибавлял характеристики силы и живучести.

К сожалению, в отличие от блюд, алкоголь надо было приготавливать заранее, так как процесс занимал намного больше

времени. Оттого Виид и таскал в своей сумке запас бутылок с травяными настойками и вином.

- Хорошо. Вот вам настойка и кое-что на закуску...

Виид быстро засунул руку в рюкзак и вытащил одну из бутылок, а на закуску достал заранее приготовленные кусочки высушенной рыбы.

- Спасибо, ученик.

Учитель, не рассчитывающий еще и на закуску, с удовольствием открыл бутылку и начал пить. Посмотрев на это дело, к Виду подошел Второй МЕЧ.

- Хм, гм. Честно говоря, у меня тоже в горле пересохло.

- Да. Я как раз собирался достать бутылку и Вам.

Виид быстренько достал другую бутылку и передал ее 2-му МЕЧу. А затем, не дожидаясь слов от остальных МЕЧей, угостил и их тоже. Раз уж начал раздавать, то надо продолжать делать это с улыбкой до самого конца.

На самом деле Виид и сам собирался перед боем угостить всех одной из приготовленных им настоек. Ему очень хотелось посмотреть в деле профессию МЕЧей, а для этого нужно было максимально высоко подтянуть их характеристики, чтобы в сражениях с монстрами они могли действовать в полную силу.

'Да и чем лучше они будут драться, тем легче будет проходить охота. Для быстрого набора опыта очень важна эффективность каждого из участников отряда.'

Виид протянул уже по рюмке и Пэйлу с друзьями.

- Что, вправду можно выпить?

- Конечно. Если выпьете, ваша сила и живучесть немного повысятся.

Друзья с интересом сделали по глоточку, и как говорил Виид, их характеристики повысились.

Мейрон была в панике.

'Как?.. Что это... за группа-то такая?'

Благодаря своей профессии Мейрон как репортер смогла поохотиться с большим количеством людей. Даже с очень известными высокоуровневыми игроками или влиятельными членами гильдий. Так что опыта охоты у нее было более чем достаточно.

Но эта группа ломала все, что она раньше считала основополагающими правилами!

В этом отряде за повышение характеристик участников отвечал простой ремесленник, скульптор! И все считали это нормальным! Хотя в других отрядах только барды, священники и шаманы отвечали за это в игре.

Мейрон внимательно следила, что же будет дальше в этой

странной или даже ненормальной группе игроков.

Учитель допил отданную ему бутылку и, дождавшись, когда Виид закончит разливать настойку для девушек, медленно протянул:

- Виид...

- Да?

- А есть еще что-то выпить? Давай попробуем вкус других напитков.

- Это...

Сначала Виид хотел отказаться. Он столько сил вложил в создание этих настоек, что можно было сказать, они стали его сокровищами.

Однако учитель произнес это с таким жалостливым лицом...

- Немного, только пригубить...

Если бы он прямо спросил, то было бы легче отказать. Но Учитель сидел с таким страдальческим выражением лица, что отказаться стало невозможно.

Тогда Второй, Третий и остальные МЕЧи стали пытаться отговорить Учителя.

- Учитель, но так же нельзя.

- Я уверен, Виид усердно работал, чтобы сделать эти настойки.

- Ну, я же только попробовать...

- У нас и уровень низкий. Мы должны быть благодарны, что нас включили в отряд.

МЕЧи действительно всеми силами пытались остановить Учителя, однако именно их слова отрезали путь к отступлению, и Виду не оставалось ничего, кроме как достать остальные настойки.

- Попробуйте эти.

Перед Учителем оказалась куча бутылок с чем-то прозрачным, черным, фиолетовым... В одной из них даже была змея, ее Виид первой и открыл.

- О! Это настойка на змее!

МЕЧи ухватились за бутылку и начали пить.

- Выносливость еще возросла!

- Ого, такая бодрящая!

- Лучшая настойка, что я пробовал!

Чем быстрее МЕЧи распивали протянутую бутылку, тем больше Виид огорчался. В обычное время он бы рыдал от досады из-за потерянной прибыли. Но сейчас, глядя на МЕЧей, лишь расслабленно улыбался.

'Да ладно, сколько она стоит, копейки...'

Большую часть ингредиентов он добыл лично. Ту же змею

он сам поймал. А что купил - на самом деле стоило-то немного. Большая часть расходов пришлась на бутылку, Виид купил ее за 1 серебряный у торговца в лавке. Но бутылка никуда и не денется.

Да и что ему переживать. Как говорится в одной пословице: 'Богатому и в пекле хорошо.' За последние несколько недель Виид заработал огромные деньги, более 70 тысяч золотых. Когда Виид шагал, монеты в его сумке громко позвякивали.

Большую часть денег он заработал на строительстве усыпальницы. На стройке обычно так и происходит. Огромные суммы на строительство и бесконечные субконтракты! А еще экономия денег на использовании дешевых материалов!

Когда-то давно Виид как несовершеннолетний незаконно работал на стройке и запомнил слова старших товарищей. Теперь же пришло время их использовать!

На возведение усыпальницы ушло 100 тысяч золотых. Из них Виид смог припрятать 60 тысяч на свои нужды!

'Неиспользуемые знания - это мертвые знания.'

Виид довольно улыбнулся.

МЕЧи же, позабыв начисто о своих обещаниях, протянули руки и похватали по новой бутылке с настойками.

- Ох, здорово!

- Учитель, попробуйте и эту тоже.

- Да... Невозможно оторваться!

Никто даже не пытался остановить МЕЧей. Если в реальности они выглядели грозными бойцами, то в игре их тела стали смертоносным оружием. Они все имели тяжелые и жесткие взгляды, под которыми Пэйл и другие простые игроки терялись.

Друзья понимали, что МЕЧей нужно остановить, но не могли решиться что-то сделать.

- Ик.. Как хорошо!

- Учитель, сегодня Вы выглядите лучше. Ой, а почему Вас стало двое? Вы разделились?

- Щенок, кто бы говорил, тебя вообще четверо!

- А-ха-ха-ха!

Они громко засмеялись, а потом стали навязывать выпивку Пэйлу.

- Давай. Настоящий мужчина должен уметь выпить рюмашку.

- Я уже выпил одну.

- Тогда, значит, две рюмки! Есть я, есть настойка, разве мир не прекрасен?

Пэйл хотел отказаться, однако не мог противиться воле МЕЧей, и пришлось пить.

На самом деле он хотел выпить. Ведь настойки от Виида

были очень сладкими и вкусными.

После Пэйла последовала очередь и девушек.

- Так, давайте все вместе. Хлопнем!

- Ой. Спасибо. Мы теперь стали как-то ближе.

- Ах-ха! Конечно, когда вместе пьешь, то становишься ближе и роднее.

Все продолжили дружно пить.

- Тебя же зовут Ромуна? О, ты такая общительная и красивая.

- Мейрон, а что ты такая беленькая?

- Ой! Спасибо, а можно мне вон ту налить?

Одна рюмка стала двумя, две рюмки - тремя. Все произошло очень быстро. Лица у всех раскраснелись, слышался частый смех.

Виид выплыл из размышлений и забеспокоился. Не так давно он прошел через тяжелые испытания в провинции Морта, и такое поведение товарищей для него выглядело странным.

'Постойте-ка... Да нет, только не это!'

Случилось, наверное, самое плохое, что только могло произойти. Друзья вовсю пили, и перед Виидом выпрыгнуло сообщение:

> Подчиненные Вам игроки в отряде слишком много выпили и сейчас мертвецки пьяны.
>
> Их здоровье уменьшено на 70%. Сила и ловкость снижены наполовину. Игроки не могут использовать умения, задействующие мудрость, интеллект и ману. Пока алкоголь не выветрится, они будут испытывать головокружение и галлюцинации.
>
> Список опьяневших игроков:
>
> Первый меч, Второй меч, Третий меч, Четвертый меч, Пятый меч, Пэйл, Сурка, Ромуна, Ирен, Мейрон.

Они направились в ущелье Хонрис только ради охоты, а теперь друзья напились и резвились.

- О, смотрите, звездочки!

- Как загадочно...

- Га-га-га! Как здорово, что мы выбрались в ущелье и хорошенько выпили. Вот она, настоящая жизнь!

Учитель, Пэйл и все остальные решили прилечь на землю под палящее солнышко.

Виид застыл в шоке, глядя на них. Он же так хотел посмотреть на настоящих мастеров в деле, увидеть их умения и техники сражения. Похоже, это так и останется только мечтой.

И как назло, тут появились Хонрис.

- Злоумышленники? Это наша территория! Живыми вы не вернетесь!

Виид обреченно вздохнул и выкрикнул:

- Вызываю Рыцаря смерти!

Из черного тумана появился тот, на кого всегда можно положиться.

- Хозяин, вызывали?

- Атакуй Хонрис. Это будет веселая охота.

- Понял, хозяин! Но я хочу сообщить одну вещь...

- Что еще?!

- Мы долгое время сражались плечом к плечу. Благодаря силе нашей дружбы я смог освободиться из-под оков заклятия и вспомнить прошлую жизнь. Я, рыцарь Ван Хок из королевства Каламор, признаю Вас своим господином. В следующий раз Вы можете призывать меня и без ожерелья, я отвечу на вызов.

Темно-красное ожерелье жизни, созданное самим Бэрекеном, стало белым.

Теперь Вы можете призывать Рыцаря смерти без него.

- Минуточку. Значит, я теперь могу снять Ожерелье жизни? А мои очки опыта?

Если Рыцарь смерти не врет, то ожерелье, не дающее никаких дополнительных характеристик или эффектов, можно было теперь совершенно спокойно снять.

На самом деле для Виида не было никакой разницы, одето ожерелье или нет. Как и кольца, ожерелья в игре были очень ценными предметами, и достать одно из них с хорошими эффектами было сродни попытке достать звезду с неба.

Лучшие ожерелья продавали за баснословные деньги, поэтому пока Виид сам не добудет что-то ценное, мечта о хорошей бижутерии так и останется несбыточной.

Сейчас Виида больше всего раздражало то, что ему приходилось постоянно делить очки опыта с Рыцарем смерти. Двадцать процентов всего опыта уходило Ван Хоку!

- Вы можете вызывать меня без ожерелья. Я признаю Вас господином безо всяких условий.

В этой непростой ситуации прозвучал вздох облегчения. Разделения опыта больше не будет! Теперь Виид стал действительно свободным!

Рыцарь смерти спокойно оглядел приближающихся к ним Хонрис.

- Их надо убить?

- Да, атакуй.

Как только Виид отдал приказ, Рыцарь смерти начал применять свои умения:

- Смертельный клинок!

Нити темной энергии вырвались из меча и ударили в приближающихся Хонрис. Однако те были высокоуровневыми монстрами и от одной атаки Рыцаря смерти не погибали.

Одновременно с Ван Хоком начал действовать и Виид.

- Святое благословение!

Из меча Агаты вырвался белый свет и охватил Виида. Это заклинание можно было использовать только 5 раз в день, но зато оно сильно повышало защиту!

- Техника секущего ножа!

Виид устремился к группе амазонок, которых ранил заклинанием Рыцарь смерти.

- Глупый мальчишка!

- Мы, женщины-воительницы, покажем тебе настоящую силу!

Кнуты в руках Хонрис заизвивались, словно змеи, и устремились в атаку.

Виид кинулся в сторону лежащих вещей, однако оружие воительниц настигло его раньше. Один из кнутов обвился вокруг меча, и Вииду пришлось бороться за свое оружие, одновременно избегая атак других противников. Он крутился и изворачивался так, что казалось, в одно мгновение сменил свою профессию на волшебника.

Наконец у него получилось освободить меч, приблизиться к одной из Хонрис и нанести удар.

Критический удар!

С этого мгновения Виид больше не отходил далеко от воительниц. Кнут опасен только на определенном расстоянии, и если держаться близко, становился совершенно бесполезным.

Меч Агаты в правой руке и нож Захаба в левой безостановочно наносили ранения Хонрис. Однако уровень противников был настолько высок, что они умирали только после серии точных попаданий.

Но Виид не отчаивался, выживать и находить слабое место противника - это его метод сражения! Если бы простой игрок уровня Виида встретился со столь сильным монстром, он бы, скорее всего, погиб, так как только огромный опыт и идеальное владение телом помогали Вииду оставаться не захваченным

кнутами Хонрис.

К этому моменту Рыцарь смерти победил своего противника.

- Уф! Молодец, здорово ты ее. Славная работа, Ван!

- Нет, господин. Мне нравится драться, - простодушно и невпопад ответил Рыцарь смерти.

Совсем недавно в пещере Басры он возгордился, за что был неоднократно бит, так что ему пришлось стать умнее, чтобы ужиться с характером Виида.

Действуя совместно, они убили еще двух Хонрис, и Виид уже было собрался нагнуться и подобрать выпавшие предметы, как появились другие воительницы.

Пэйл не врал. Ущелье нельзя покинуть, пока не победишь всех собравшихся вокруг амазонок. В прошлом бою пришлось нелегко, но пока друзья не придут в себя, придется драться все с новыми и новыми амазонками.

Плечом к плечу с Рыцарем смерти, два воина против сотен воительниц.

'Полчаса, нужно продержаться полчаса, и они должны очнуться...'

После первого боя здоровье рыцаря упало на четверть, и с этим надо было что-то делать.

- Ван, впредь сражайся только с одной! Остальных я беру на себя.

- Понял, господин.

Они устремились в бой.

Рыцарь смерти взял на себя одну Хонрис, Виид - всех остальных. Чтобы избегать кнутов воительниц, ему приходилось постоянно учитывать свою позицию и позицию Рыцаря смерти. Иногда он специально подставлялся под удары Хонрис, если понимал, что они не приведут к печальным последствиям. Опасная игра со смертью в расчете только на свои силы.

Бой продолжался.

Виид бил мечом, резал ножом, всеми силами стараясь получить как можно меньше ран и использовать по минимуму ману. Но как бы он ни вертелся, Хонрис раз за разом по чуть-чуть убавляли его здоровье.

Настал момент, когда полоска жизни опустилась ниже 100 пунктов. И тогда Виид прыгнул за спину Рыцаря смерти и со всей возможной скоростью стал накладывать множество повязок.

И хотя он спешил как никогда, к концу перевязки здоровье рыцаря тоже уже находилось на критической отметке. Виду пришлось срочно вступать в бой и отвлекать всех противников от тяжело дышащего Ван Хока.

Бой продолжался.

Хонрис прибывали. После каждой побежденной группы воительниц приходил новый отряд, состоящий из 3-4 агрессивно настроенных амазонок. И что хуже всего, Виид начал уставать.

Даже такой игрок, как Виид, имеющий колоссальные для своего уровня живучесть и выносливость, накопленные благодаря созданным скульптурам и пропущенным на протяжении всей игры ударам противников, не мог сражаться постоянно. Меч в его руке потяжелел, ноги стали плохо слушаться. Смерть подступила как никогда близко.

Нужно было срочно что-то предпринимать.

Вот только к этому моменту у Виида и Рыцаря смерти мана была полностью израсходована. Осталось только одно, что может спасти их в сложившейся ситуации...

'Я правда не хотел дойти до применения этого...'

Виид отпрыгнул и достал из-за пазухи банки со специями.

Один из секретов истинных кулинаров!

- Соль на раны! Соусы в глаза! Перец и чесночный сок!

Виид стал безжалостно засыпать раны окружающих противников кулинарными специями. На легкие раны - соль! На глубокие - соевый соус! В глаза и нос - острые пасты!

- А-а-а-а-а!

- Не-ет, по... Пожалуйста, только не соль...

- Глаза! У меня перец в глазах!

Хонрис громко завизжали от страшной боли, поразившей тело. Их здоровье быстро уменьшалось, так как даже простая соль, попавшая в раны, начинала безжалостно жечь. Боль была такая, что ее трудно описать словами.

Секретная техника жестокого кулинара Виида! Он не использовал ее раньше, так как она требовала затрат ценных ингредиентов, да и перед применением нужно было нанести раны противнику. Зато ею можно сломать выдержку противников и значительно снизить здоровье, заставив их перенести чудовищную боль.

- Соль, соль, черный перец! Красный перец, маринованный чеснок!

Виид не переставая бомбил окружающих Хонрис.

'Я здесь не погибну. Не имею права...'

Виид не боялся пропустить день игры из-за смерти. Нет, он не хотел потерять с таким трудом добытые навыки. Даже если все его навыки среднего уровня снизятся только на 5%, это будет намного большей потерей, чем утрата пары уровней.

Виид собрал все оставшиеся силы.

Он крутился по окрестностям, заманивал и забрасывал врагов ценными специями. Ничего другого не оставалось. Виид

использовал все. Даже святое благословение меча Агаты он применил за бой все пять раз!

Все так или иначе решится в течение ближайших нескольких минут.

Пока Виид, чуть не умирая, прыгал и крутился как сумасшедший, стараясь избежать атаки сильно разозленных Хонрис, Учитель и все остальные пришли в себя и, чуть приоткрыв глаза, завороженно наблюдали за происходящим сражением.

- Как он здорово дерется...

- Это же Виид. Куда его ни бросишь, просто так он не умрет.

- Живучее таракана.

- Если бы все были такими, профессия священника в игре стала бы не нужна.

Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна глядели на Виида, не скрывая зависти. Как же можно так фантастически научиться драться?!

Не нужно много ума, чтобы правильно пользоваться умениями, техниками и навыками. А вот драться так, как Виид, полагаясь только на простые удары и координацию тела, - это по-настоящему сложно. Тем более что при таком сражении выносливость быстро падает, и биться становится очень трудно. Ну, и говорить о том, чтобы сражаться в таком темпе без отдыха, со все прибывающими новыми и новым противниками, вообще не стоит.

Мейрон тоже открыла глаза.

'Ничего себе скульптор!..'

Если все остальные лежали и завидовали, то она не могла даже пошевелиться от охватившего ее шока. Что это за скульптор, который может так вести бой?! Ее удивление начало возрастать еще с того момента, как Виид вызвал Рыцаря смерти.

Она точно знала, что он не волшебник, значит, каким-то образом ему удалось завладеть невероятно ценным предметом в игре. Еще он превосходно вел бой и использовал множество различных приемов, о которых она как репортер даже не слышала!

В общем, ей было, из-за чего удивляться.

- Хорошо.

- А он и вправду впитал Вашу науку, Учитель.

Первый и Второй меч хладнокровно наблюдали за всеми движениями Виида. Они впервые видели, как он ведет себя в настоящем бою.

- Немного не так, как в жизни, но все равно его реакция более чем превосходна.

- Однако мечник не только реагирует на обстановку, он

может привыкнуть к любой ситуации и навязать свой бой.

- Хэн прекрасно все это знает. Без понимания основ такого уровня достичь невозможно. Хотя у него еще проскакивают ненужные движения, в целом бой идет хорошо. Несколько лет обучения, и кого-то сильнее него мне будет сложно представить.

На самом деле МЕЧи уже давным-давно очнулись.

Превосходные воины, которые свалились пьяными... Все это было задумкой Учителя. Он хотел узнать, как Виид дерется в Королевской дороге. Увидеть его в настоящем бою с мечом. Чтобы все было честно.

Ан Хёндо остался доволен.

Если бы Хэн отказался вступить в бой или впал в панику, его бы это сильно расстроило. Если ты встал на путь меча, то должен идти вперед, несмотря на любые преграды.

Пусть Королевская дорога - просто игра в виртуальной реальности, но даже здесь очень важны внутренние качества игрока. Опираясь в сражениях только на одни умения, без мужества, храбрости и упорства достигнуть высоких результатов во владении оружием даже в игре невозможно.

Несколько человек, видя последние попытки Виида выжить в сложнейшем сражении, не смогли больше сдерживаться и лежать. Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи вскочили и устремились на помощь Вииду.

Все остальные тоже начали вставать.

- Огненный шар!

- Смертельный выстрел!

- Смертельный выстрел!

Ромуна начала творить заклинания, Пэйл и Мейрон практически одновременно - стрелять из луков в Хонрис. Даже в такой момент парочка успевала любоваться друг другом.

- Святой дух! Силой своей спаси тех, кто испытывает боль! Благословенная длань! Да будет сила в теле вашем. Восстановление!

Ирен восстановила здоровье Виида и наложила на всех усиливающие благословения.

Вот так началась настоящая охота.

За последнее время, что четверка друзей не виделась с Виидом, они сильно изменились. Это уже были не те бедные игроки, которые в панике бросались в разные стороны от простого волка.

Слаженные атаки встречали каждую новую группу Хонрис. Начиналось все со стрел Пэйла и Мейрон, потом наступала очередь огненной магии Ромуны! После всех этих нападений в бой вступала Сурка со своими кулаками. Ну, а что делали МЕЧи,

всем и так ясно. И все это под неустанной поддержкой священной магии Ирен.

- Еще идут!

- Ого, как быстро опыт растет!

Могучая атака МЕЧей! Сплоченные действия Пэйла, Ирен, Ромуны, Сурки и Мейрон! И Виид с Рыцарем смерти!

Разве есть что-то, что может их остановить?

Глава 4. Оценки.

После уроков Ли Хаян быстро шла домой.

Если бы она воспользовалась автобусом, то была бы дома уже давным-давно. Но за автобус надо платить. Ее бережливость если и уступала братской, то совсем на чуть-чуть.

Хаян использовала автобус только в экстренной ситуации. Но даже в таком случае она делала вид, что является ученицей средней школы. Ведь билет для них стоил на 200 вон дешевле, чем для школьниц выпускных классов.

Правда, порой, смотря на нее, водители говорили:

- Школьница...

- Да?

- На тебе форма выпускных классов школы Тэин, верно?

- Я сегодня одела форму старшей сестры.

- Одежду сестры? Зачем?

- Чтобы встречаться со старшеклассниками. Дядечка, у меня нету времени, давайте уже поедем?

Говоря все это, Ли Хаян сгибала колени, чтобы выглядеть ниже ростом, делала милые ямочки на щеках, и хлопала ресницами. А еще она выглядела младше своих лет, что ей тоже очень помогало.

- Одежда сестры... Ну хорошо, садись.

- Спасибо, дядечка водитель.

После такой демонстрации водители просто переставали докапываться, а Ли Хаян с улыбкой на лице ехала за меньшие деньги.

'Хорошо быть девушкой.'

Однако в жизни девушкам требовалось намного больше вещей, чем парням.

Нижнее белье, косметика и духи - вот то немногое на что они постоянно тратили деньги.

Ли Хаян в этом деле была очень сообразительной. Она решала все свои потребности с помощью подарков мальчиков. Давала им советы о том, как нужно вести себя с девушками, или же знакомила со своими красивыми подругами, за что всегда получала презенты.

Благодаря такой житейской находчивости она могла экономить и откладывать деньги на личный банковский счет. Не зря же она сестренка Ли Хэна.

- Сегодня должны прислать...

Она перешла с шага на бег и не останавливалась, пока не добралась до почтового ящика. Внутри лежали результаты экзамена, которые Хаян с таким нетерпением ждала последние дни. Результаты экзамена Хэна на получение аттестата.

- Наконец-то пришли.

Она быстренько надорвала письмо и, вытащив табель с оценками, начала читать.

Корейский язык: 75.
Обществознание: 90.
Математика: 65.
Наука: 55.
Английский язык: 65.
Этика: 40.

Итого: 390.
Средний балл: 65.

Общий балл выше 360, и средний - не ниже 40, Хэну удалось пройти экзамен!

- Теперь и старший братик закончил школу.

Ли Хаян улыбалась и плакала. Тяжелый груз, который все это время лежал у нее на душе, наконец-то пропал. Она знала, как Ли Хэн зарабатывал деньги. Как трудился, убирался и даже готовил в доме. Множество раз она только благодаря силе воли не позволяла себе расплакаться за едой, приготовленной братом.

Хаян сложила письмо и быстро зашла в дом.

Состояние бабушки улучшилось, но еще не полностью нормализовалось, и она продолжала оставаться в больнице. Поэтому они пока жили вдвоем.

Хэн все еще находился в капсуле. Обычно он всегда успевал выйти до ее возвращения из школы, но сегодня она пришла намного раньше, чем обычно.

- Уберусь-ка я в доме.

Хаян стала усердно подметать. Вытерла пыль и помыла посуду.

- Посуда после завтрака так и лежит в раковине. Ну да, брат же опять начал ходить в зал и сильно уставать, как тогда.

Время, когда Ли Хэн готовился к Королевской дороге.

Практически год брат жил как одержимый. Он искал и изучал научные работы по виртуальной реальности. Облазил все форумы и сайты, посвященные Королевской дороге. Одновременно с этим закаляя тело и учась владеть мечом.

Двадцати четырех часов ему попросту не хватало.

Брат спал по 3-4 часа, а в оставшееся от занятий время готовил на всю семью.

Когда он только начал ходить в зал, ей было так горько, что не описать. Руки Хэна были в мозолях, а тело - в синяках. Он возвращался домой настолько истощенным, что валился в кровать как мертвый.

Только от одних воспоминаний о тех временах ее охватывала непередаваемая печаль.

В таких случаях Хаян старалась занять себя каким-либо делом.

'Так, приберу здесь и сяду за учебу'.

Поступить в университет 'Корея'.

Сейчас для нее это было важней всего.

Хотя сначала она не хотела поступать в этот университет. Ведь можно учиться не в самом престижном университете, главное - не место, а получаемые знания. Уж для дизайнера интерьера, которым она желала стать, это было чистой правдой.

Но Ли Хэн настаивал только на поступлении в университет 'Корея'. И ради старшего брата, который стольким пожертвовал, она должна была это сделать. Поступить и получить стипендию на четыре года учебы!

Но даже получив стипендию, она не собиралась останавливаться, во время учебы Хаян хотела заняться репетиторством, помогать школьникам подготавливаться к вступлению в вузы и этим зарабатывать себе на жизнь.

В этот день Хаян так и не села за уроки, радость настолько ее переполняла, что она побежала в больницу обрадовать бабушку.

- Бабушка! Пришли оценки брата!

- Правда? И что, Хэн сдал?

Бабушка выглядела изможденной, но, видя такую радость внучки, не могла не улыбнуться.

- Да! Сдал! Вот, посмотри на табель. У Хэна все оценки высокие, кроме этики.

- Ну, этика - это дело поправимое, главное, у него голова хорошо работает.

Семья Хэна прекрасно знала, что ему пришлось пережить за последние десять лет, поэтому даже и толики сомнений в его этичности у них не проскакивало.

Бабушка все смотрела и смотрела на эти оценки.

- И правда, сдал. Смог, пока я не умерла...

- А? О чем ты, ба? Наша счастливая жизнь только начинается...

Ли Хаян с теплотой взяла бабушку за руку.

* * *

Каждый день до обеда Ли Хэн ходил в тренировочный зал.

Укреплять тело и учиться у Ан Хёндо - два основных занятия в его расписании на первую половину дня.

- О, проходи, - сказал стоящий на входе ученик.

Хэн открыл дверь и к своему удивлению увидел в зале огромное количество людей. Учитель, инструкторы и практически все ученики в едином порыве воскликнули:

- Поздравляем со сдачей экзамена!

Они специально подготовились, чтобы порадоваться за Хэна и как-то отметить это событие. Поздравления лились со всех сторон, однако встречались и другие высказывания.

- Вот везунчик, окончил школу, - тихо сказал один из инструкторов.

- Одно время я тоже ходил в среднюю школу... - сказал другой.

Ан Хёндо, увидев зависть на лицах дорогих ему людей, с удивлением спросил:

- Да что с вами такое? Вы не ходили в старшую школу?

- Нет. Мы покинули ее ради тренировок с мечом.

Инструкторы жили только ради одного - Пути Меча!

Ан Хёндо покачал головой.

- Вот, значит, почему вы такие простоватые.

- Это...

Инструкторы были сильно задеты последними словами Учителя и внутренне негодовали.

'Но мы хоть закончили среднюю школу'.

'А ты даже в начальной не учился...'

Вот только у Ан Хёндо была кандидатская степень. Известные международные институты за его заслуги перед страной присвоили ему звание 'Почетный кандидат наук'. Хотя на самом деле Учитель посещал только детский сад!

Там Ан Хёндо, еще будучи ребенком, поколотил много сверстников, за что его постоянно наказывали.

'В первый день учебы в школе, он избил деревянным мечом местных хулиганов...'

'Парни вышли из больницы только через 16 недель, вроде? Пострадали от семилетнего мальчика, только направившегося в первый класс.'

'После этого случая Учителя до конца разбирательств

отстранили от учебы...'

Инструкторы знали об этом, но решили промолчать.

Ан Хёндо с малых лет ступал по Пути Меча. Шли дни, а достойные противники не появлялись, и ему приходилось проводить время за медитацией или игрой в Го. Но даже не имея противников, Учитель постоянно развивал свой разум и закалял тело в многочисленных ежедневных тренировках.

Королевская дорога переносила Ан Хёндо в то далекое детство. Сражения с сильными противниками - высокоуровневыми монстрами! К нему вернулось давно забытое ощущение жизни, движения вперед.

Казалось, детские мечты стали наконец осуществляться...

- Гхм... Учитель...

Ли Хэн, немного поколебавшись, спросил:

- Моя сестра очень хочет понаблюдать наши тренировки сегодня. Можно?

- Да? Конечно, пусть заходит...

Учитель с легкостью дал разрешение. С первых дней в школе все, даже стажеры включались в настоящие тренировки с мечом. Часто в зале вертелась городская детвора, которая с интересом следила за всем происходящем.

- Ну что ж, приступаем к упражнениям. Всем построиться! - выкрикнул Ан и выжидательно посмотрел на инструкторов.

Быстренько поздравив Хэна лично, Чон Ильхён и другие инструкторы построили по группе учеников.

- Сегодня мы начнем со стандартной часовой тренировки, а потом перейдем к спаррингам.

- Есть!

Стандартная дообеденная тренировка. Ученики построились в несколько шеренг и начали под руководством инструкторов выполнять серии быстрых и точных движений мечом.

- Тогда я быстро схожу за сестрой, - тихо сказал Хэн, подойдя к Учителю.

- Хорошо.

Ли Хэн торопливо покинул зал и направился за ворота школы. У них с сестрой не было мобильных телефонов, поэтому они заранее договорились о встрече.

- Братик!

Так как сегодня было воскресенье и не нужно идти в школу, Хаян, одетая в будничную одежду, стояла недалеко от ворот школы. Ее юбка едва прикрывала колени, а короткие волосы развевались от ветра.

Вместе с ней пришли и ее друзья.

- Здравствуйте, - подойдя, поздоровался со всеми Хэн.

- Привет! Мы встречались на празднике, помнишь? - сказал один из парней.

Ли Хэн невпопад ответил:

- Ага... Точно.

- Ну что, ты договорился? - спросила сестра.

Хэн утвердительно кивнул и повел всех в тренировочный зал. Как только за ними захлопнулись двери, все ученики в зале стали очень бурно реагировать.

- О-о-о, девушки!

- Школьницы!

- Ничего себе, сюда пришли школьницы...

- Та, в юбке, красивая...

Случилось то, чего никто не ожидал: в мужскую берлогу забралась настоящая женщина. Все тренирующиеся внезапно стали еще усерднее и ожесточеннее работать. Сила ударов и скорость заметно возросли...

Сегодняшняя тренировка выдалась особо тяжелой.

Хэн покинул зал и, так как тратить деньги на автобус было жаль, побежал домой. Бег - еще один хороший способ поддержания здорового тела.

'Я закончил школу...'

Ли Хэн бежал с улыбкой на лице. Да, может, он и не ходил в последние классы в школе, но зато теперь может всем говорить, что закончил ее.

'Бабушка, наверное, будет очень рада. И Хаян...'

После того, как они остались без родителей, Хэн больше всего беспокоился о сестренке. В детстве она была очень робкой и пугливой. Но их непростая семейная ситуация не могла не повлиять на нее. Хаян изменилась, стала более сильной и упорной.

- Я не смогу всегда заменять ей родителей. Еще несколько лет, и наверное, все...

Самой большой мечтой Ли Хэна было свести сестренку с надежным мужчиной, которого она полюбит и выйдет замуж!

На свадебной церемонии Хэн займет место отца, выведет невесту и передаст в руки жениха. С самого детства он заботился о сестренке и уже привык заменять ей родителей. И когда настанет тот момент, когда жених возьмет под руку свою невесту, Ли Хэн станет свободен.

Он никогда не думал, что будет после этого момента. Каждый месяц приходилось преодолевать множество трудностей и пытаться заработать хоть немного. Думать о чем-либо наперед не было времени.

Так что лишь тогда, когда сестренка закончит университет и выйдет замуж за достойного мужчину, Хэн сможет вздохнуть спокойно и начать жить для себя.

'Только...'

Ли Хэн горестно усмехнулся.

Хаян должна встретить действительно хорошего парня.

С ее нынешними оценками она вполне может поступить в университет 'Корея' и, закончив его, устроиться на хорошую работу. Такие условия плюс ее внешность помогут проложить ей путь к самым лучшим мужчинам.

Однако если на свадебной церемонии сестренку выведет брат, едва закончивший школу, это может стать причиной ее смущения.

'Как же мне стыдно, что я такой необразованный...'

Ли Хэн начал переживать, что его образование станет слабым местом в биографии сестренки и может помешать ей налаживать жизнь.

Он бежал и пытался найти вариант решения данной проблемы. Но ничего не находил. И только на середине пути, когда он пробегал мимо центра социальной реабилитации 'Величие общества', его осенила идея.

- Когда-то я уже проходил тут исследования. Если у меня получится стать там врачом, сестре нечего будет стесняться, и она сможет мною гордиться...

* * *

У доктора наук Ча Юнхи последние дни выдались не самыми хорошими.

Она использовала сотни методов, пытаясь вернуть Чон Союн в нормальное состояние. Даже позволила ей играть в Королевскую дорогу.

Вначале ей показалось, что игра в виртуальной реальности может сдвинуть ситуацию с мертвой точки. Ведь путешествуя из повседневности в мир игры, можно было загладить воспоминания о перенесенном ужасе.

Ча Юнхи всем сердцем желала избавить свою пациентку от навязчивой идеи.

С того момента, как Союн начала играть, Ча Юнхи ежедневно просматривала записи из Королевской дороги. Она отслеживала ее психологическое состояние, благо в игре можно было делать это более результативно, так как Союн приходилось

самостоятельно принимать решения, выполняя игровые задания.

Все действия пациентки в Королевской дороге записывались в капсуле. Конечно, это личная информация, но Ча Юнхи как лечащему врачу просматривать записи разрешили.

Первые видео с охотой Союн невероятно воодушевили ее.

- Если так продолжится, то она скоро излечится!

И пусть Союн ни с кем не разговаривала, не смеялась и порой уходила в себя, но маленькая положительная тенденция все же просматривалась.

Все проблемы пациентки лежали где-то в глубине ее души. И когда она начала охотиться на монстров, доктору показалось, что обычное желание стать сильнее и добыть хорошие вещи станет тем ключиком, который отомкнет разум Союн.

Однако дни шли, а состояние пациентки не изменялось.

Она просто охотилась и охотилась. Дралась как одержимая. Шла в самые опасные места и вырезала собравшихся монстров пачками.

И как и прежде, она ни с кем не разговаривала.

'Но положительные перемены все же просматриваются...'

У нее появился близкий друг - инструктор крепости Серабург. Союн сдружилась с ним во время занятий в тренировочном зале. И пусть она просто обедала с ним, выслушивая речи, это все равно было огромным событием.

'Реагирует, пусть и едва заметно...

В охоте на монстров тоже виделись положительные моменты.

Замкнутые в себе люди становятся более скрытными и подозрительными. Иногда даже ведут себя, как наивный ребенок с манией величия. Но благо состояние Союн еще не дошло до такой запущенной стадии.

Когда люди приходят в себя после сильного стресса, то часто грустят или начинают чего-то бояться. Для преодоления таких остаточных состояний битвы с монстрами могли оказаться хорошим лекарством.

- Уф, но до какого-то видимого результата еще очень далеко.

Ча Юнхи тяжело вздохнула.

Покинув крепость Серабург, Союн отправилась в южные земли, где продолжила неустанно охотиться.

'Да что же может ее растормошить?!'

Чон Союн была для нее не просто пациенткой, но и практически младшей сестрой. Они познакомились друг с другом еще в детстве, когда их родители дружили и часто ходили друг к другу в гости. Маленькая Союн запомнилась ей радостными

улыбками и вечными обращениями к ней как к старшей сестре.

Однако теперь это совсем другой человек. И Ча Юнхи всей душой желала вернуть к жизни ту, настоящую светлую Союн.

К удивлению доктора, в записях встречались и необычные происшествия, такие, например, как загадочная статуя в деревне Бэран.

'Это же вылитая Союн! По-видимому, в таком состоянии она даже не поняла, что похожа на покровительницу деревни, богиню Фрею...'

Юнхи ясно увидела черты лица пациентки в статуе Фреи. Ее прекрасная улыбка, та самая, из детства, приводила Чо Юнхи в замешательство.

Союн же продолжила охотиться и продвигаться все дальше и дальше на юг Розенхайма. Правда, со временем вокруг нее становилось все больше игроков, желающих охотиться в тех же землях, где и она.

'Больше не могу здесь находиться...'

Союн решила покинуть юг королевства.

Она начала играть в центре материка, постепенно продвигаясь все дальше в сторону Розенхайма. Однако зайдя так далеко на юг, она почувствовала, что свободных от игроков земель дальше нет.

'На восток... Туда, где нет людей...'

Союн решила направиться в Земли Отчаяния.

* * *

Сообщения о строительстве пирамиды стали главными новостями в Королевской дороге. Основные слухи распространялись от людей, непосредственно занятых в работе над усыпальницей.

Облик пирамиды практически сразу появился на страницах интернет-сайтов, и к Вииду отправилось несколько журналистских команд с разных информационных порталов. Они хотели запечатлеть все этапы возведения пирамиды, от первоначальной задумки до получившегося результата.

Конечно же, репортеры могли кратко рассказать о всех этапах строительства пирамиды. Однако им хотелось сделать из задания настоящее событие. Показать эмоции игроков, их труд, благодаря которому появлялась пирамида. И сделать это нужно с самого начала, с момента присоединения людей к заданию: ведь так пишется история!

Пирамида, возведенная усилиями тысяч людей!

Продюсеры телеканалов уже подумывали о создании передачи, в которой известные актеры и ведущие будут строить свою пирамиду. На их взгляд, зрителям будет очень интересно, получится ли выполнить такую на первый взгляд неосуществимую задачу кому-то еще.

- Даем тысячу долларов.

- Если Вы согласитесь работать только с нами, дадим две тысячи!

Каждый день Виду поступали подобные предложения, но он отказывался. Однако один раз пришло предложение, значительно отличающееся ото всех прошлых. Министерство образования Кореи хотело запустить рекламу учебных пособий и в ней задействовать пирамиду.

Они предложили семь тысяч долларов!

И Виид согласился.

Охота в Ущелье Хонрис с каждым днем становилась все оживленней.

Хотя в группе и не было привычных большинству людей воинов или паладинов, состав и сыгранность игроков позволяли всем быстро изничтожать воительниц и зарабатывать кучу опыта. За последние несколько дней уровень Виида вырос на 7 и теперь стал 266-м.

Драться вместе с МЕЧами было невероятно приятно. Он бы и дальше продолжил охоту, но к этому времени работы над строительством пирамиды подходили к концу, и волей-неволей приходилось присутствовать.

В момент, когда был поставлен последний камень, перед Виидом выскочило сообщение.

Дзинь!

Вы завершили возведение усыпальницы для нынешнего короля Сиодерна.

Предчувствующий свою смерть король попросил построить для себя величественную усыпальницу и нашел для этого задания одного из известнейших скульпторов континента. И вот усыпальница возведена!

Награду за задание получите у короля Сиодерна.

Однако поспешите сделать это до его смерти.

- Закончили!

- Ура!

Бесчисленное количество игроков вокруг пирамиды

радостно закричало.

Впервые в таком провинциальном королевстве в одном месте собралось так много людей. Каждый из присутствующих перенес или добыл как минимум по одному-два каменных блока и вложил свою толику труда и пота в возведение усыпальницы.

Виид отправился в королевский дворец.

Усыпальница готова, теперь осталось лишь отчитаться перед королем и получить награду.

Они встретились, как и в прошлый раз, в зале дворца. Король выглядел еще более постаревшим, было заметно, что болезнь только усиливалась.

Виид, соблюдая этикет, преклонил колено.

- Ваше Величество, - начал он говорить, но тут же был прерван королем.

- Встань! Именитый мастер достоин большего уважения. Да и весь этот этикет доставляет массу неудобств.

- Нет, Ваше Величество.

Виид не собирался вставать, но Сиодерн отдал приказ рыцарям, и те силой подняли строптивого скульптора. Виид заметил, что отношение короля к нему и его речь сильно изменились с их последней встречи.

- Спасибо. Благодаря тебе у меня есть место, где я смогу найти покой и наконец-то отдохнуть. Ты великий скульптор. И мне очень интересно, о чем ты думал, когда возводил усыпальницу.

- Во время строительства я думал о невзгодах, выпавших на вашу долю, о вашей жизни.

- Да... Я уничтожил множество врагов ради защиты королевства. И теперь после смерти попаду в самый низ, где буду испытывать вечные муки.

- Вовсе нет, Ваше Величество. Ваша жизнь прошла как фейерверк. Тот, кто не страшится огня и стремится его поймать, может получить ожог. Вы же просто сжигали себя, чтобы осветить все вокруг. Ваш яркий огонь согревал и охранял Розенхайм долгое время, теперь же Вы сможете отдохнуть в комфортном месте и увидеть, как будет процветать ваше королевство.

Король Сиодерн, услышав эти слова, остался доволен.

- Я совсем не жалею, что поручил это задание скульптору, чье имя было на устах у столь многих. Ты подготовил для меня великолепное место, на которое я даже и не рассчитывал. Получи же обещанную награду.

Вы успешно выполнили задание.

Ваша слава возросла на 690.

Вы получили 2930 очков расположения королевства Розенхайм.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Уровень повысился.

Пять уровней и 2930 очков расположения королевского дома!

Король продолжил свою речь:

- Все остальные, участвовавшие в возведении усыпальницы, так же получат достойную их награду. Твои деяния перед королевским домом огромны, и мы хотим отблагодарить тебя. Чего же ты желаешь?

Вот и настал тот волнующий момент, который Виид множество раз прокручивал в голове. Момент, о котором он так мечтал.

'2930 очков... На них можно взять редкий или даже уникальный предмет из королевской сокровищницы'.

Меч Агаты был во многих отношениях хорошим предметом. Он повышал характеристику веры, увеличивал восстановление здоровья и позволял даже использовать благословения по 5 раз на дню. Но несмотря на все эти бонусы, меч, выкованный в ордене Фреи, имел пониженный параметр урона.

Виид хотел меч!

Самый лучший из возможных.

Однако ему приходилось думать о выполнении уже набранных заданий...

'Даже самый лучший в мире меч не поможет мне в Землях Отчаяния'.

Виид принял решение и произнес:

- Ваше Величество, я получил задание от ордена Фреи. В скором времени мне придется драться с некромантами, верующими в темного бога Вельзевула. Орден прознал, что в Землях Отчаяния готовится нечто нехорошее, и моя задача - разобраться с этим до того, как некроманты успеют накопить свои силы. Однако, как это ни печально, мне не хватает людей для выполнения столь ответственного задания. Поэтому я хочу осуществить задуманное вместе с храбрыми воинами королевства Розенхайм.

Король внимательно выслушал речь Виида и строго покачал

головой.

- В Земли Отчаяния... Я слышал, что там живут беженцы, согнанные со своих земель в эпоху раздора и воины с темными эльфами. За время своего правления я два раза отправлял войска в те недружелюбные земли, но ни один человек не вернулся. Именно поэтому я приказал возвести высокую, крепкую стену, дабы предотвратить вторжение злых сил на мои земли.

- Вот, значит, как...

Только сейчас Виид начал понимать, что это место даже опасней провинции Морта!

Но не время сдаваться. Задание - это приключение. И пока жизнь не докажет, что выполнить его невозможно, Виида ничто не остановит. Как говорится, 'лучше сделать и жалеть, чем жалеть, что не сделал!'

Пока Виид предавался размышлениям, Сиодерн тихо продолжил говорить:

- В столь опасном месте, погрязшем в беззаконии, тебе понадобятся верные люди. Я дам тебе солдат. Но прошу отнестись к ним со всем уважением и не губить в бессмысленных сражениях.

Придется потратить очки расположения королевского дома на воинов. Решение, которое Виду пришлось принять буквально со слезами на глазах.

'В любом случае, идти лишь со священниками в надежде на чудо - чистое самоубийство. Выполнение задания важнее любых уникальных предметов...'

Однако даже приняв решение, Виид не мог не попытаться 'выцыганить' что-нибудь ценное.

- Я так бережно отношусь к воспоминаниям о королевстве Розенхайм, - начал говорить он, - что очень хотел бы получить на память нечто полезное. Если Ваше Величество не против, меч был бы идеальным предметом.

Верные слова, подобранные в нужный момент.

Король кивнул и приказал одному из советников отвести скульптора на тренировочный двор.

Во время пути Виид подбирал тысячи причин, чтобы взять как можно более хорошее оружие из оружейной. Он вспоминал, как охотился в логове Литварт, как получил задание в провинции Морта. Сколько всего пришлось перенести, чтобы в итоге добраться сюда и получить, наконец, возможность взять что-то действительно ценное.

Пройти через все эти мучения и потратить все очки лишь на армию солдат?

Нет! Виид обязан был взять хоть сколько-нибудь ценный

предмет лично для себя.

Советник привел его в огромный двор, в котором тренировалось множество воинов.

- Приказом короля Вам разрешено набрать рыцарей и солдат для помощи в выполнении задания в Землях Отчаяния. Отберите их сами.

Глаза Виида разбегались от увиденного. Начищенные до блеска доспехи рыцарей Розенхайма испускали мягкий свет. Их лошади блестели от чистоты, настолько хорошо за ними ухаживали.

Вы можете набрать воинов на имеющиеся очки расположения.

После появления окна сообщения на груди рыцарей стали загораться разные цифры.

'Ага, они, видимо, вычитаются из моих очков расположения'.

Каждый рыцарь или воин, доступный для выбора, имел свою цену. Выбор нужно было делать продуманно, тратя ценные очки на действительно нужных воинов.

Сначала Виид внимательно осмотрел рыцарей.

Во дворе их собралось несколько групп. Тут были Алые рыцари, славящиеся своей силой, Белые рыцари, славящиеся магией, и простые гвардейцы, подчиняющиеся лично королю. У последних был 280 уровень.

Виид без раздумий решил остановиться на них. Те, кто служит королю, - самые лучшие воины королевства.

'В столь опасных землях нужна хорошая поддержка...'

Виид подошел чуть-чуть ближе и увидел цифры на груди рыцарей. Они начинались от 30, а в некоторых случаях достигали 50-100 очков за человека.

Система заданий и очков расположения в Королевской дороге - одна из причин уменьшения власти гильдий в игре. Теперь одиночки или простые группы игроков могли выполнять задания и копить очки расположения королевств и других сил Королевской дороги. И в любой момент, когда понадобится помощь, например, для выполнения заданий, им теперь не нужно было искать гильдию и жалобно чего-то просить. Игроки получили возможность нанять армию у короля или аристократов.

В какой-то момент, перемещаясь по двору, Виид добрался до уголка, в котором была сложена груда разнообразного оружия и доспехов. Мечи, копья, топоры, луки, дубины, булавы - всего и не перечислить.

Только одних лишь различных мечей набиралось больше сотни. И конечно же, над каждым предметом Виид видел цифры с очками расположения.

За старые и проржавевшие мечи просили немного, всего 2-3 балла. А вот за те, что выглядели более-менее прилично, цену просили уже побольше, от 1500-2000.

Если набрать слишком много воинов, получишь плохое оружие; если взять хороший меч, то будет мало солдат. Непростой выбор встал перед Виидом.

'Мне с таким трудом достались эти очки... Ну не могу же я их просто так потратить только на воинов'.

Если в сражении НИП погибал, то он навсегда исчезал. Но даже если за время выполнения задания никто не погибнет, Виду все равно придется вернуть всех воинов назад. Зато оружие можно будет использовать и после выполнения задания. Или даже продать за наличные.

После тяжких раздумий Виид решил выбрать десять королевских гвардейцев. Отбирая их, он тут же давал им имена, придуманные на свой лад:

- 51-й, 53-й, 55-й, 56-й, 58-й, 59-й, 60-й, 98-й, 99-й, 100-й!

Конечно же, Виид будет еще очень долго помнить имена и лица рыцарей, на которых ушли заработанные тяжким трудом очки расположения.

- Похоже, король ценит Вас, поэтому я буду подчиняться.

- Мне это не особо нравится, но я не могу воспротивиться приказу короля и пойду за Вами.

Рыцари ничего не скрывали. Прямые, грубые и недовольные высказывания посыпались на Виида, но он их проигнорировал и продолжил набирать уже простых солдат и молодых рыцарей королевства. После чего приступил уже к выбору оружия.

'Надо подобрать самый лучший из возможных мечей, и все, что останется, потратить, нанимая солдат. Нельзя, чтобы мне не хватило очков на понравившееся оружие'.

Первым делом он рассмотрел оружие, бросающееся в глаза своей отделкой и украшениями.

'Один балласт. Для сражений абсолютно не пригодно, только если перед девушками покрасоваться'.

К сожалению, при выборе не разрешалось проверять характеристики предметов, поэтому Виду ничего не оставалось, кроме как прислушаться к своим интуиции и опыту.

Хорошо еще, что в свободном городе Сомурен он смог хорошенько разобраться в оружии и научиться по внешнему виду определять примерную цену предмета. Также ему очень помогал наработанный при создании предметов опыт в кузнечном

мастерстве.

Виид старался найти меч с наибольшим содержанием мифрила. И когда такой попался на глаза, он с небольшим сомнением выбрал его.

- Идентификация!

Меч Холодного Рота:

Прочность: 150\150. Урон: 68-75.

Этот меч принадлежал Роту из королевства Нипхайм, лидеру наемников с севера материка. В нем заключена сила льда.

Требования: Сила 600. Уровень 250.

Эффекты: Сила +50. Ловкость +10. Лидерство +20%.

Дополнительный урон холодом +30.

Каждая атака замедляет движения противника.

Если возьмете профессию наемника, то сможете сразу получить серебряный статус.

- Довольно неплохо.

Виид вложил 1700 очков в выбранный меч и остался довольным. Пусть эффекты и были похуже, чем у меча Агаты, но зато урон от оружия был значительно выше. А если прибавить к этому возможность заточки, то такой меч становится намного привлекательнее любого другого оружия, что у Виида было раньше.

После меча у него осталось 541 очко расположения, которые он также собирался растратить на найм королевских воинов. Виид продолжил прогулку по двору и к своему удивлению вдруг заметил знакомые лица.

- Командир!

Беккер, Хосрам, Дэйл и Бурен. Солдаты, с которыми он вместе охотился в логове Литварт. Старые друзья.

- О, а вы какими судьбами здесь?

- В окрестностях столицы участились случаи нападения нечисти на простых граждан, и нас отозвали для патрулирования и охоты на монстров.

Четверо воинов уже давно стали сотниками и командовали своими солдатами.

- Мы верили, что Вы когда-нибудь вернетесь.

- Да, мы так рады опять увидеть Вас, командир!

Бурен и Дэйл не могли сдержать своей радости. За время охоты в логове они сильно сдружились с Виидом и действительно

очень обрадовались нежданной встрече.

Виид подумал, что ему несказанно повезло.

В предстоящем задании ему как никогда пригодятся воины, на которых он может положиться!

- Я выбираю вас. Давайте, ребята, собирайтесь, нам предстоит хорошо поработать.

Виид выбрал Бурена и остальных, а вместе с ними и четыре сотни простых солдат. После этого у него осталось только 3 очка расположения королевства.

Советник внимательно посмотрел на всех выбранных воинов и произнес:

- Хотелось бы, чтобы Вы вернули всех рыцарей и солдат в целости.

Виид решил промолчать. Как бы бессердечно это ни звучало, но воинов он выбирал для участия в битвах. Впереди предстояло провести множество сражений с опасными противниками, и в представлении Виида потери были неизбежны.

Конечно же, Виид не станет губить с таким трудом нанятых солдат, но и сдувать пылинки с них он тоже не собирается.

Однако советник продолжил:

- Если Вы сохраните жизнь солдатам, то королевский дом снова признает Ваши заслуги. А если вернете более опытными и сильными воинами, король и другие аристократы будут этому очень рады.

Высказывание советника можно было перевести как обещание восстановить все потраченные на каждого целого солдата очки расположения и увеличить очки за каждого воина, повысившего свой уровень в предстоящих сражениях.

'Охо-хо... Если бы я заранее знал, то набрал бы как можно больше солдат...'

В самом конце среди воинов во дворе Виид заметил Дока, инструктора из тренировочного зала; не так давно его повысили, и он обучал рыцарей во дворце. А также рыцаря Мидвэйла, с которым Виид отправлялся в логово Литварт. Однако ни на первого, ни на второго очков расположения у него уже не хватало. Да и вообще, за каждого из них нужно было отдать больше очков, чем за самого дорогого рыцаря.

'Жаль. Ну, надеюсь, возможность еще представится'.

Виид закончил свои дела во дворце и отправился с набранными воинами в орден Фреи.

Там его уже ждали высшие чины церкви.

- Вы подготовились к походу? - спросил один из старших священников.

- Да, - кратко ответил Виид.

За его спиной стояли рыцари, Бурен, Беккер, Хосрам, Дэйл и более четырех сотен простых солдат. Рыцари, сотники, да и все остальные были немного напряжены, ведь они не предполагали, что им поручат такое ответственное задание.

Даже королевские рыцари очень редко участвовали в заданиях столь высокой сложности.

Первосвященник сказал:

- Обещанные Вам 50 священников уже ждут у телепорта.

- Мы вас проводим.

Священники ордена Фреи. Виид всех поприветствовал и внимательно осмотрел. Перед ним стояло много бородатых мужчин в рясах, но как ни удивительно, женщин-священниц было гораздо больше. Причем все они были вылитыми красавицами.

Простые солдаты на них смотрели широко открытыми от удивления глазами.

- Ого!

- Командир, храбрости прибавилось!

Боевой дух Беккера и остальных воинов лишь от одного взгляда на девушек поднялся до небес.

Во главе всех Виид поднялся к телепорту. И хотя армия за его спиной выстроилась большая, командовать он сможет только 50-ю священниками Фреи. Королевские рыцари, Бурен, Беккер и другие будут самостоятельно оценивать обстановку и действовать.

- Да благословит вас богиня Фрея!...

Первосвященник и другие произнесли молитву, и ворота телепорта засветились.

Когда свет погас, Виид и все остальные уже находились очень далеко от королевства Розенхайм.

* * *

Пирамида стала одним из самых посещаемых мест королевства Розенхайм. Ежедневно туда приходило около 40 тысяч человек.

Конечно же, многие приходили туда не любоваться произведением искусства, а получить эффекты от статуи Льва-сфинкса.

- Вау! Здорово.

- И вправду. Надо же, сделать тут пирамиду...

- Я видел ролик о строительстве. Это было действительно круто, только из-за этого я сюда и пришел.

Однако к удивлению всех, кто пришел в первый раз к пирамиде, они увидели там не только знаменитую статую Льва-сфинкса, но и другие скульптуры: косулю, кенгуру, оленя, зайца и других низкоуровневых монстров с очень грустными мордочками.

Посмотрев на эти скульптуры, многие игроки чувствовали себя виноватыми, так как в начале игры ловили и резали бесчисленное количество беззащитных травоядных животных.

Поэтому совсем не удивительно, что после прочтения надписи на каждой из скульптур руки людей тянулись в карманы и рюкзаки.

За осмотр статуи заплатите столько, сколько Вам нашептывает сердце. Все собранные деньги пойдут на благотворительность! Мы используем их для помощи нуждающимся.

Все пришедшие клали по медяку или серебряной монете.

Глава 5. Деревня изгнанных.

Как всегда, Ли Хэн рано проснулся и занялся своими обычными делами.

Прежде всего он зашел на страницу Ассоциации темных геймеров и стал читать последние сообщения.

Как и говорил Цой Чжунхун, на сайт было море информации о заданиях, подземельях, ремеслах и даже торговых путях. И конечно же, раз тут собираются темные геймеры, информации о предметах публиковалось больше всего.

Хэн имел уровень доступа 'C' и мог просматривать соответствующие сообщения.

- Сегодня опять ничего особенного нет.

Он искал любые упоминания об уникальных предметах! И хотя Хэн имел средний уровень доступа, порой все равно набредал на интересную информацию. Зачастую это были сообщения игроков с тем же уровнем доступа, которые рассказывали о своих приключениях, секретных заданиях и наградах за них. Такие сообщения пользовались большой популярностью и быстро перемещались в недоступные для чтения разделы.

Хэн старался застать эти моменты.

За день на сайте Ассоциации размещалось около 3-4 сообщений подобного плана. И если внимательно за всем следить, можно было успеть прочитать до того, как их куда-либо перенесут.

Однако сегодня он лишь снова потратил время впустую.

'Ну и ладно. Все равно у меня очки практически кончились...'

Из учетной записи, которой пользовался Хэн, ежедневно вычитались очки. Это происходило при просмотре каждого сообщения. Ассоциация темных геймеров волей-неволей заставляла размещать полезные сообщения и зарабатывать за них очки для просмотра другой информации.

Хэн встал со стула, потянулся и быстро спустился в прихожую. Там он накинул легкую куртку, взял корзину и вышел из дома.

Каждое утро после зарядки и просмотра сообщений на различных сайтах он отправлялся на рынок, чтобы прикупить подешевле продуктов.

- Здравствуйте.

- О, парень, ты сегодня раньше пришел. У меня есть свежая рыба-сабля. Отдам тебе подешевле.

- Спасибо.

Хэн каждый день, без исключения, ходил на базар. И все торговцы, конечно же, его знали.

'Вот дотошный!'

'Жадюга!'

Даже покупая одну рыбу, Хэн был очень требовательным. Всегда узнавал, где ее поймали. Проверял свежесть, осматривая глаза и рот. Он замечал все, вплоть до того, как были вытащены крючки.

Торговцы на рынке уже привыкли к клиентам, совершенно не разбирающимся в свежести рыбы. Однако Ли Хэн во всем разбирался и не боялся торговаться. Он прекрасно знал все цены, и предлагать ему что-то дороже - это самая большая из возможных ошибок!

К тому же Хэн никогда не искал дешевые продукты. Каждое утро он готовил завтрак для сестренки и покупал только самое лучшее из возможного.

Сегодня перед сестрой он поставил тарелку вкусной рыбной похлебки в соевом соусе.

- Спасибо, братик. Все, как всегда, очень вкусно. Я побежала в школу!

- Хорошо. Осторожней в пути.

Когда сестра уходила в школу, наступало время, которое Хэн посвящал себе.

Ли Хаян усиленно готовилась к поступлению в университет 'Корея' и собирала всю возможную информацию. На сайте университета она с удивлением узнала, что существовало много различных способов попасть в стены высшего учебного заведения. Но ее внимание привлек только один вариант - для профессиональных геймеров.

Игры уже крепко вошли в жизнь как один из элементов культуры, чем дальше, тем больше становится постоянно играющих людей.

После того, как в жизнь ворвалась виртуальная реальность и появилась свершившая технологическую революцию Королевская дорога, в нашем университете открылся факультет, связанный с играми. На нем будет профессионально изучаться вся история игровой индустрии, от самого начала до виртуальной реальности.

Условия для поступления: Записи о полученных в жизни наградах, связанных с играми. Школьный аттестат.

После проверки предоставленных документов проводится собеседование с одним из будущих преподавателей, который проверит знания абитуриента и вынесет окончательное решение.

Виртуальная реальность давала людям шанс осуществить свою мечту.

Тут не было инвалидов или границ для путешественников.

После выхода Королевской дороги сократилось количество фирм, а вслед за ними и факультетов туризма, перевозок и других. Зато на их место пришли факультеты, связанные с играми.

Ли Хаян прекрасно знала, что позволило их семье выбраться из бедности. Деньги за игровой персонаж брата, который он продал.

- У Хэна нет наград, но зато есть записи о продаже персонажа, может, и это пойдет?

Пусть запись о продаже и не являлась наградой за игровые достижения, но для университета и она может послужить хорошим аргументом.

Тем более что понимание предмета у Ли Хэна на высшем уровне. Во время годовой подготовки к Королевской дороге Хэн изучил все доступные научные труды о виртуальной реальности

Наверное, он знал о виртуальной игровой реальности больше, чем любой студент, обучающийся на игровом курсе в университете.

- Может, и получится.

Ли Хаян оплатила из своих сбережений покупку официальных бумаг для поступления и самолично заполнила их от имени Ли Хэна!

* * *

Земли Отчаяния.

На любительской карте, составленной игроками, огромные и заполненные пустотой неизвестности земли располагались на востоке от королевства Розенхайм и Британской конфедерации.

Об этом районе было очень мало достоверной информации. Те немногие храбрецы, что решались направиться вглубь, погибали спустя день-два от постоянных нападений монстров!

На картах в лавках торговцев об этих землях писали только одно: 'Если вы ищете настоящего Отчаяния, то эти земли для Вас'.

Очень верная и емкая характеристика столь опасному месту.

Виид и все следующие за ним НИПы появились в просторной пещере, спрятанной в одном из холмов. Вход внутрь был искусно замаскирован большим камнем, и если не направляться прямо сюда, найти его - задача не из легких.

- У-у-у-ву-у-у-у!

Только появившись, Виид сразу же услышал пробирающий до мурашек вой волков.

'Пугающе...'

По прибытии в незнакомый регион нужно всегда вести себя максимально осторожно. Даже НИПы это знали. Но Бурен и Бэккер, казалось, опровергали это железное правило.

- Когда командир с нами, нечего переживать!

- Мы верим в Вас, командир!

- Давайте скорее пойдем посмотрим, как Вы вырежете всех монстров одним взмахом своего клинка!

- ..... - тихо вздохнув, Виид отдал приказ воинам: - Ожидайте здесь. Организуйте питание, ночлег и караул. Ждите моего возвращения.

- Да! Мы поняли...

К счастью Виида, место вокруг телепорта было безопасным. Заранее продумав первые шаги, он закупил продуктов на месяц для своей маленькой армии.

Виид немного понаблюдал, как воины организовывают лагерь, а потом не спеша вышел наружу на первую разведку.

Наверху дул сильный, пронизывающий ветер.

Пару раз чуть не скатившись вниз, Хэн забрался вверх на холм и осмотрелся вокруг.

На обширных лугах трепетала трава. Катящиеся друг за другом зеленые волны притягивали и не желали отпускать от себя взгляд столь редкого гостя.

- Красиво...

Под воздействием ветра трава двигалась только в одной ей ведомом ритме, всем своим видом опровергая устрашающее название этих земель.

Виид осмотрелся.

К востоку от холма, на котором он находился, высилась горная гряда. Не самая высокая, не сильно крутая, но зато очень длинная.

- Насколько я помню карту, это горная цепь Юрокина?

Карта Версальского континента от неизвестного создателя. Если верить ей, то в Землях Отчаяния существовала только одна горная гряда - горы Юрокина.

Место, где живет множество громадных монстров!

А еще на вершине горной цепи Виид разглядел высокую

каменную стену и форт. А в самом его центре высился храм иссиня-черного цвета.

'Это оно...'

На таком расстоянии было сложно что-либо разглядеть, но, похоже, там высилась статуя Вельзевула. Храм темного бога, возведенный некромантами Бэрекена Демоффа.

- Чвеи-и-ик!

Раздался вдруг откуда-то странный звук. Виид быстро упал и постарался стать как можно менее заметным.

Вдалеке показался одетый в стальной доспех орк. В руках он держал глефу.

От одного вида монстра настроение Виида быстро поднялось.

- Хм, хоть что-то начало проясняться. Может, получится, как и раньше, поднять уровни воинов охотой на орков, а затем уже пойти на штурм храма темного бога. Чуть-чуть поработать, и задание завершится даже раньше, чем я предполагал.

Разгорающаяся в груди надежда.

- Я никогда не отступлю. Не убоюсь врага. Орки так орки.

Примерно тогда же, когда Виид поднял свой уровень до 200-го, он поймал одного затерявшегося и жадного до сокровищ орка. Внешне он походил на человека, очень большого, зеленого, уродливого человека с клыками.

- Рад встрече, старый знакомый! - тихо пропел Виид и медленно направился в сторону своей цели.

На волне уверенности ему хотелось поскорей поймать первого монстра, тем самым положив начало большой охоте и штурму темного храма!

- Тш-тш-тш!

Деревья и кустарники у подножия горной гряды вздрогнули.

Только приготовившийся к атаке Виид застыл на месте.

Горная цепь Юрокина двигалась!

Сквозь деревья и кусты шагала огромная армия орков!

На глазах Виида двигалось несколько тысяч одетых в доспехи орков. И он не знал, вся ли это армия. Да и кто бы мог ему об этом рассказать?

- .....

Виид убрал меч и даже затаил дыхание.

'Вампиров хоть не так много было. Просто огромное количество орков'.

Армия заполонила все вокруг, и что самое страшное, она всего лишь распугивала других, еще более грозных монстров.

В результате Виду пришлось вжаться в землю и долго ждать, пока орки не пройдут мимо. Лишь когда громыхания

полчищ монстров затихло где-то вдали, он осмелился поднять голову.

Так как горы Юрокина он уже осмотрел, Виид перевел свой взор на запад. С нового холма окрестности просматривались хорошо, и он заметил нечто интересное. Стену. За которой находилось построенное людьми приграничное поселение!

Виид убедился, нет ли поблизости еще каких монстров, и потихоньку направился в ее сторону.

Вы первым обнаружили деревню изгнанников.

Награда: Слава увеличилась на 300.

В течение недели за все выполненные задания в деревне награда и опыт будут удвоены.

Когда Виид приблизился к воротам, перед ним возникло уже почти позабытое сообщение. Впервые после Могилы карлика в горах Баркху.

'Значит, я первый'.

Еще не нашлось ни одного храбреца, сумевшего зайти так далеко на восток в Земли Отчаяния. Существовало множество игроков, не жалеющих свои жизни на исследование новых земель, однако Земли Отчаяния были столь обширны, что никто из них так и не добрался сюда.

Тут обитали ссыльные почти со всех королевств Версальского материка. Практически все они были крепкими, мускулистыми мужиками с огромным количеством шрамов на теле.

Если бы Виид не знал историю этих людей, он мог бы предположить, что тут обитают свирепые варвары.

Внутри стен, к его удивлению, располагалось около трехсот построенных на скорую руку деревянных домов.

- Пришел чужак.

- Впервые вижу его.

Все жители деревни старались избегать неизвестного странника. Но Виида это совсем не останавливало.

- Здравствуйте.

- Видимо, ты ничего не знаешь о нашей крепости, чужак. Мы живем в очень опасном месте и не собираемся тратить свое время на пустые разговоры с тобой.

Виид пытался заговорить снова и снова, однако жители быстро скрывались, игнорировали его, а иногда даже грубили.

- Валил бы ты отсюда, пока цел. Мы помним, кто прогнал наших родителей.

В крепости Виида не признавали.

'Наверное, эта деревня полностью отрезана от всего остального континента, и моя известность тут - пустой звук'.

Однако Виид не был бы самим собой, если бы так просто сдался.

Он пошел привычным путем налаживания отношений: разжег в центре деревни костер и стал жарить прихваченного заранее кабана.

- Подходите и пробуйте мясо, оно настолько вкусное, что невозможно оторваться. Полностью бесплатно, так что ешьте вдоволь! А еще я изготовлю для вас прекрасные скульптуры любого из животных.

Виид ударил по самому ценному - аппетиту! Кто может отказаться от прекрасно приготовленного блюда, да еще и бесплатного?

Однако жители полностью игнорировали все его усилия, а некоторые даже разозлились.

- Ты насмехаешься над нами?

- Мы тоже умеем готовить.

- Да и пережив даже десятидневный голод, доблестный воин не потеряет свою гордость. Видно, чужакам это неведомо.

- А-ха-ха, а скульптуры... Кому они вообще нужны?

В деревне изгнанников все жители являлись прекрасными воинами.

Несмотря на все усилия Виида, ни один из них даже и близко не подошел. Те немногие, кто встал вдалеке, лишь перекидывались фразами и насмехались над ним.

А Виид продолжал старательно жарить кабана, не обращая внимание на насмешливые и угрожающие взгляды.

Еще ни разу кулинария или скульптурное мастерство не подводили его. Все, кто ел пищу, обожали блюда его приготовления. Да и скульптуры частенько приносили хорошие результаты.

Как-то раз он вырезал букет прекрасных цветов для игрока Волка, собирающегося признаться в любви дорогой ему девушке. Скульптурное мастерство всегда приносило неожиданную выгоду.

'Видимо, они совсем не понимают искусства... Эх, дикие люди'.

Отношение жителей совершенно не расстроило Виида.

'Не впервой меня игнорируют. Я привык уже...'

Он прекрасно помнил, как приходилось работать в детстве на фабрике.

В 14 лет Хэн уже вовсю трудился и распарывал швы в очень душном и пыльном помещении. Тяжелая и однообразная работа, которую ему позволяли покидать только на обед. Хэн страшно

завидовал, глядя в обеденное время на проходящих мимо веселых, что-то жующих школьников.

В то время он так же был для всех чужаком. Однако это не сломило его, а только закалило и заставило вырасти назло всем.

Виид завершил приготовление кабана и, не дождавшись никакой реакции, аккуратно сложил все назад в сумку и направился дальше пытаться разговорить кого-то из жителей крепости. Он верил, что среди всех НИПов найдется хоть один, который согласится поговорить.

И Виид не ошибся. Один молодой парень, присевший на землю и что-то внимательно изучавший на лежащем рядом щите, посмотрев на него, произнес:

- Опа, чужак! Раз ты сумел добраться сюда, значит, у тебя есть какие-то способности.

- Добрался куда? - спросил Виид.

- Ха, ты даже не знаешь, куда попал?

- Благодаря карте я знаю примерное расположение поселения, но никакой информации у меня о нем нет, - честно ответил Виид.

- Ну, и мы о тебе ничего не знаем. Эта же деревня появилась тут во времена Хаоса. Слышал что-нибудь о том времени?

- Да, правда, немного.

- Это были времена, когда все посходили с ума и свирепствовали. Наши родители пришли на эти земли и боролись за свою жизнь. Честно говоря, в самом начале они хотели драться, но у них не было оружия. Их прогнали сюда, не дав и рукоятки меча...

Перед глазами Виида стали появляться видео-фрагменты из истории поселения.

Множество солдат с копьями и мечами гнали в дальние земли бедных и отощавших людей. Гнали в земли, заполненные множеством опасных монстров...

- Первое время количество людей, сосланных сюда, быстро сокращалось. Остались только самые живучие. Гхм! Я бы рассказал тебе дальше, но, к сожалению, занят.

- Занят? Чем?

- Ну, если ты еще не потерял возможность видеть, то уже должен был заметить этот щит. К сожалению, он испорчен, и мне срочно нужен другой. Возможно, ты сможешь оказать мне небольшую услугу?

- Да, помогу, чем смогу.

- Хорошо. Надо отнести этот щит одному человеку, а затем взять новый. Он держит большую кузницу в деревне.

Дзинь!

Новое задание: Щит Кокуна.

Как ни старался охотник Кокун починить свой щит, но все зря. Если во время сражения щит расколется, то может произойти нечто непоправимое. Нужно отнести щит его другу Русилу, а взамен взять новый.

Сложность: Е.

Условия: Если, забрав щит, Вы покинете поселение, Кокуна это сильно разозлит.

- Я принесу новый щит.

Вы приняли задание.

Виид считал, что перед выполнением задания нужно всегда собирать максимум информации. Он получил в руки крепкий, тяжелый щит.

- Ну что ж, посмотрим? Идентификация!

На щите было много трещин, в которых скопилась грязь, из-за этого определить ценность по его внешнему виду не получалось. Виид, направляясь к кузнице, просматривал информацию о предмете.

Щит Русила:

Прочность: 12\50. Защита: 16.

Простой щит из низкосортных металлов. Сверху покрыт сталью, но внутри очень хрупок. Неустойчив перед атаками тупого оружия. При первой же возможности следует поменять его на другой.

Требования: Нет.

Эффекты: Шанс защититься от стрел 50%.

Деревня была небольшой, так что найти кузницу оказалось довольно просто. Однако она совсем не подходила под описание, данное Кокуном. Маленькая печка и наковальня, небольшое помещение, на стенах которого висели пара мечей и другое оружие, - вот то, что увидел Виид. Единственное, что внутри было большим, - это бородатый и мускулистый кузнец Русил.

- Впервые встречаю тебя, чужак.

- Я пришел по просьбе Кокуна.

Отношения с жителями в крепости у Виида не очень хорошо складывались, поэтому он решил взять инициативу на себя. Однако все переживания были напрасными.

- О, заходи. Чувствую, от тебя идет знакомый запах металла. Я люблю огонь, поэтому и стал кузнецом. А по какой причине освоил мастерство ты?

Виид быстренько обдумал, что ответить Русилу. Порой от таких вот на первый взгляд незначительных вопросов зависело, сложатся ли у вас дружественные отношения с жителями игры.

- Мне нравится расплавлять холодный металл и затем придавать ему форму.

- Хороший ответ. Что тебя сюда привело?

Виид протянул щит.

- Он просит заменить на новый.

- Вот же! Опять этот болван Кокун поломал щит. Я же предупреждал его множество раз, надо быть осторожнее... Гхм! Я больше не могу делать это бесплатно. За новый щит придется заплатить 5 золотых. У никчемного Кокуна таких денег нет, ты заплатишь вместо него.

- Это...

Виид хотел было нагрубить, так как чувствовал себя обманутым, но в последний момент сдержался. Глупо отказываться от первого задания после столь долгих поисков. Он убедил себя, что это инвестиции в будущее.

'М-да, после встречи с мудрецом Родригесом я еще ни разу так не попадал'.

Виид протянул 5 золотых широко улыбающемуся Русилу.

- Благодарю. Как раз у меня завалялся один щит для него. Держи.

Подхватив поудобнее преданный предмет, Виид собрался уйти. Однако следующие слова Русила остановили его..

- А ты слышал о происхождении нашей крепости?

Виид первым обнаружил поселение изгнанников. Возможно, из-за этого или потому, что он также являлся кузнецом, Русил решил раскрыть историю крепости.

- Кокун немного рассказывал мне об этом. Он остановился на моменте, когда ото всех изгнанных осталась небольшая группа людей.

- Отлично. Тогда я расскажу дальше. Выжившие искали место, где они смогут закрепиться. Сначала выбор пал на одну из огромных пещер, однако жить в полной темноте не многим пришлось по нраву. Постепенно все чаще и чаще люди стали выходить наружу, а со временем решили основать деревню.

- Невероятно, им хватило храбрости основать поселение в Землях Отчаяния! - воскликнул Виид, стараясь сыграть на гордости кузнеца за предков.

- Да ладно Вам, не так уж это и трудно. Честно говоря, до той поры оставалось еще много выживших. Однако среди них возник раскол. Люди разделились на два лагеря: на тех, кто ничего не хотел менять, и тех, кто желал покинуть пещеру. Последние и основали деревню, а потом и стену возвели. К сожалению, из каждой сотни ушедших 99 гибло.

- .....

Сюжет для настоящего фильма ужасов.

Неизведанные земли, полные опасностей, и группа беззащитных людей...

- Да, так все и произошло. Методом проб и ошибок, ценою которых стали жизни людей, выжившие получали новые знания. Узнавали про места, в которые никогда не стоит соваться, про повадки окружающих их монстров и хищников. Стали лучше понимать свой новый дом. Примерно с тех пор в деревне и наладилась безопасная жизнь. Гхм, что-то я разговорился. Еще кучу всего переделать надо. Держи, это мой тебе подарок.

Вы получили карту земель с местонахождением крепостей, деревень, районов с монстрами и зачарованных мест.

Русил неожиданно подарил очень ценный предмет. Карту Земель Отчаяния! С примерным обозначением рельефа местности и занятых монстрами районов.

Правда, ее нарисовали как курица лапой. Чтобы в ней разобраться, нужно сильно постараться.

- Спасибо.

- Не за что. Постарайся встречаться с жителями почаще. Люди, которые не ходят на охоту, к чужакам относятся терпимей. Хорошо бы к нам приходило побольше новых людей.

Виид подхватил щит поудобнее и направился к Кокуну.

Парень ожидал его на том же самом месте, только теперь он затачивал меч.

- О, вернулся? Припозднился ты. Принес?

Виид передал ему щит.

- Спасибо. Ты выполнил мое поручение, но мне нечего тебе дать. Хотя постой, вот, держи.

Вы получили 20 стальных стрел.

Дзинь!

Задание 'Щит Кокуна' выполнено.

Охотник Кокун в недавних битвах уже несколько раз терял свой щит. Он всегда возвращается с охоты с ранениями, но ни разу еще не принес ничего стоящего. Жители крепости считают его неудачником.

Никто не знает, где он ведет бои.

Награда за задание: 20 стальных стрел для большого лука. Немного очков опыта.

Виид тут же открыл информацию о персонаже. Опыт вырос всего на 0,001%.

Хотя чего еще можно ожидать от задания с уровнем сложности Е, пусть и с двойным бонусом опыта. Вот если бы это было одно из тех заданий, в которых опыт зависел от выполненных условий...

Довольный Кокун внимательно осмотрел новый щит и произнес:

- Ах да, я же рассказывал о нашей крепости, верно? Напомни, на чем мы там остановились?

- Небольшая часть выживших основала деревню. До этого момента рассказал Русил.

- Ха! Он тот еще болтун. Я продолжу. Чтобы выжить, им пришлось стать сильнее. Каждый житель деревни в совершенстве овладел оружием, особенно стрельбой из лука: некоторые из нас в ней даже лучше темных эльфов. Что еще... Наша деревня - самая восточная в Землях Отчаяния. Отсюда хорошо видно горную цепь Юрокина, там живет множество орков.

- Вы основали поселение в опасном месте.

- Да. Большая часть деревень такая. А нам в отличие от них еще повезло. Недалеко есть небольшая железная жила и можно делать оружие; продовольствия тоже хватает. Правда, нас периодически грабят орки.

- Орки?

- Каждый год в период сбора урожая они приходят и грабят наши амбары. Честно говоря, единственная причина, по которой мы не заживем хорошо - это орки. Но как это ни печально, благодаря оркам до нас не добираются другие, более опасные монстры. Так что мы живем бедно, но зато относительно спокойно.

Поселение изгнанников продолжало держаться, несмотря на ежегодные набеги орков.

- Однако несколько лет назад орки стали брать не только продовольствие, но и работников. Ведь они не умеют ничего толком делать!

- Я слышал, что орки - это самая бездарная раса по отношению к ремеслу.

- Это правда. Поэтому они и уводят людей, чтобы те делали им оружие и выполняли другую работу. За последние годы они увели более сотни человек! Чертовы орки!

- А вы не пробовали остановить их?

Кокун громко рассмеялся.

- Ха! Остановить орду?! Ничего нелепее я не слышал. Орки обожают сражения, в этом деле равных им нет. Они воюют не только с людьми, но и с эльфами, громадными монстрами и даже между собой!

- Вот как.

- Я тебе это все рассказываю, поскольку ты еще не понял, в насколько опасное место попал. Даже нашим лучшим воинам тяжело ловить некоторых монстров, например, гигантского муравья. Когда они приносят хотя бы одного, у нас праздник. Вот ты смог бы поймать 5 гигантских муравьев? Если бы у тебя это получилось, жители деревни поменяли бы свое отношение к тебе.

Дзинь!

Новое задание: Недоверие Кокуна.

Охотник Кокун встречал много людей, хорошо говорящих, но мало делающих. Чтобы противостоять оркам, нужна не только смелость, но и холодный ум.

Поймайте 5 гигантских муравьев и докажите свою смелость.

Сложность: С.

Награда: Признание заслуг жителями крепости.

Штраф за провал: Охотник Кокун больше не будет с Вами разговаривать.

Новое задание!

Кокун, прищурившись, продолжил:

- Ну вот и проверим тебя сейчас. Я не удивлюсь, если ты откажешься. Считай, что это некая проверка для чужаков.

Виид немного помолчал, а потом решительно ответил:

- Я поймаю огромных муравьев.

Вы приняли задание.

- Я буду надеяться. Гигантских муравьев можно застать в пустошах к западу от поселения. Их легко найти. Правда, не знаю, сможешь ли ты убежать, если что-то пойдет не так.

Виид покинул деревню и направился к холму, где спрятались воины: 10 королевских рыцарей, Бурен, Бэккер, Хосрам, Дэйл, 400 солдат и 50 священников. Маленькая армия под предводительством Виида!

- Продолжайте ожидание, - сказал Виид им, увидев немой вопрос в глазах соратников.

- Как прикажете, командир!

Виид встал перед валуном у входа и достал инструменты скульптора. За последнее время он уже наловчился вырезать скульптуры, нож Захаба, долото и зубило двигались в его руках с поразительной скоростью!

Он вырезал уже ставший для него привычным образ - человека, который порой даже появлялся в его снах! Лицо Союн опять послужило образцом для новой скульптуры.

'Хорошо бы получилась Прекрасная работа...'

Виид сильно надеялся. Еще ни разу, вырезав лицо Союн, он не ошибся...

В своих работах он много раз пытался вырезать лица других девушек, но почему-то в таких случаях его всегда постигали неудачи.

Из-за мелких деталей лицо человека тяжело воссоздать. Бывает, смотришь на красивое лицо и понимаешь, что чего-то не хватает. Кажется, если чуть-чуть сделать носик повыше или глаза пошире, то может выйти настоящий ангел.

Особенно часто так размышляешь, когда смотришь на женские лица.

Но на самом деле, если начинаешь что-то менять, зачастую получаешь совершенно неожиданный результат. Изменяя детали, ты меняешь и впечатление о человеке. Поэтому чаще подправленное лицо не дотягивает до своего оригинала.

А за каждую неудачную работу слава скульптора немного снижается. Этого Вииду очень не хотелось бы, оттого он и лепил лик Союн. Ее внешность была настолько совершенна, что только меняя выражение на губах, он получал совершенно другой образ девушки.

На этот раз Виид решил вырезать Союн в виде грозной воительницы.

Одежду и доспехи он взял из обмундирования северных

наемников, он слышал, что у них там не редкость встретить настоящую женщину-наемницу.

Грозная и уверенная Союн с мечом наперевес как будто преградила путь опасным монстрам. Получился образ наемницы, знающей себе цену.

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили статую женщины-наемницы!

На севере очень бедные земли, совершенно непригодные для посева, поэтому многие женщины, чтобы защитить свои дома и подзаработать, становятся наемницами. Они никогда не отступают и всегда выполняют порученные им задания.

С оружием в руках они бесстрашно изводят самых опасных монстров севера! После того, как рыцари чересчур возгордились, поддержание мира легло на плечи наемников.

Художественная ценность: 600.

Эффекты: У всех, кто увидит скульптуру, скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 15% в течение дня. Скорость передвижения возрастает на 15%.

Обаяние увеличивается на 100.

Сила - на 10.

Ловкость - на 10.

Все характеристики повышаются на 5.

Все, кто увидят статую, в течение следующей недели могут получить задания в гильдии наемников на лучших условиях.

Очки опыта за задания увеличиваются на 5%.

Данный эффект не сочетается с действием других скульптур.

Количество созданных прекрасных работ: 5.

Получены очки опыта в навыке скульптурного мастерства.

Слава повысилась на 85.

Стойкость повысилась на 1.

Появилась новая характеристика: Обаяние!

Обаяние: это способность привлекать людей. В первую очередь противоположного пола. Вы становитесь более красивым и обаятельным собеседником. Одна из

основных характеристик для бардов, танцоров и лидеров отряда. Если ваша профессия связана с ремеслом, благодаря обаянию Вы будете создавать более детализированные работы.

Влияние Вашей профессии повысило характеристику обаяния на 20.

Выносливость повысилась на 5.

И в этот раз образ Союн его не подвел.

'Хм, скульптура не особо влияет на боевые характеристики, зато повышаются очки опыта, что тоже неплохо'.

Тем более новая характеристика влияла на скульптурное мастерство Виида, такой неожиданный, но очень приятный подарок.

- Кхм, хм...

Виид прокашлялся и стал рассматривать себя в отражении лезвия ножа. Ему очень хотелось узнать, насколько изменилась внешность после появления новой характеристики.

Затем, не забыв принять положение, в котором он выглядит наиболее выгодно, произнес:

- Ну что ж, всем собраться. Мы выступаем!

Маленькая армия храбрых воинов отправилась на первое задание в Землях Отчаяния. Они быстро добрались до указанного Кокуном места, и Виид продолжил раздавать указания:

- Священники, благословите всех воинов. Всем приготовиться к бою. Нам предстоит сражение с жуткими монстрами, и силы нужны как никогда.

- Да пребудет с вами сила и поддержка Фреи в предстоящих боях. Благословляю!

Священники применили групповое благословение. Лучшие из оставшихся последователей Фреи отправились с Виидом на опаснейшее задание, и благословить сразу четыреста солдат не являлось для них большой проблемой.

Но Виид все равно решил осторожничать. Он полагал, что если сразу ввести в бой простых солдат, пусть даже и с поддержкой служителей Фреи, потерь избежать не получится.

- Рыцари выдвигаются вместе со мной вперед, остальные - на расстоянии позади.

Королевские рыцари хоть и ворчали, но следовали приказам Виида.

- Пока подчинимся.

- До завершения задания придется тебя слушать. Однако не

строй иллюзий, будто мы делаем это из уважения к тебе.

Виида игнорировали в крепости! Теперь игнорируют даже здесь!

Вздохнув про себя, он, ничего не сказав, направился во главе отряда рыцарей вперед на поиск муравьев.

Когда он слушал рассказы Кокуна, то до конца всерьез его слова так и не принял. Ну, громадные, ну, поймать тяжело, ну и что? Однако когда Виид увидел монстров, сдержать удивление ему не удалось:

- О-о-о, действительно огромные!

Если привычные муравьи были меньше 1-го сантиметра, то бегающие перед ним по пустоши твари вымахали на несколько десятков метров. И очень быстро передвигались!

- Не смотрите на их размеры, вперед! В атаку!

Виид в сопровождении рыцарей устремился навстречу монстрам. Но муравьи очень-очень быстро двигались. За один шаг они пролетали несколько метров, к тому же зачастую резко меняли направление движения.

Рыцарям приходилось невероятно изворачиваться, лишь бы избежать лобовой атаки разогнавшихся монстров.

Виид не мог сдержать разочарования.

'Я столько очков потратил на них, а в результате...'

Рыцари не могли убить даже одного муравья! Храбрые воины лишь бегали по кругу, стараясь избежать сокрушительных атак противника.

- Нужно замедлить муравьев! Священники, используйте замедление! - крикнул Виид ожидавшим сзади служителям Фреи.

- Принято, благочестивый.

Слава богу, набожность Виида помогала ему без проблем управлять священниками. Они быстро и точно выполняли все его приказания.

50 священнослужителей одновременно произнесли молитву:

- Прекрасный лик Богини Фреи, шаги замедли сих существ. Да будет так! Замедление!

Причудливое антиблагословение священников начало действовать. Движения гигантских муравьев стали постепенно все сильней замедляться. Молитвы 50-ти священников сложились вместе, и заклинание стало действовать намного сильнее, как если бы его произнес один человек.

Через несколько секунд муравьи застыли.

- Рыцари, вперед! Лучники, начать обстрел! Все остальные защищают священников.

- Есть!

Сотня солдат натянула луки и выпустила свистящий рой

стрел по застывшим монстрам. Муравьи были таких размеров, что попасть по ним не представляло никакой сложности.

Оставшиеся 300 солдат встали на защиту священнослужителей, а Виид вышел вперед и начал атаковать монстров.

Нужно было спешить, для поддержания замедления священники каждую секунду тратили ману.

'Нельзя тянуть'.

Атаки лучников лишь по чуть-чуть снижали здоровье монстров.

'Настолько огромные, что стрелы для них, как укусы комара для человека...'

Вместе с Виидом в атаку устремились и рыцари. Они забирались на монстров и вскрывали их панцири ударами мечей. Другие отрубали им ноги.

Виид последовал за всеми и забрался на муравьиную голову, это было очень опасно, однако совершенно не останавливало его. Наравне со всеми он рубил монстров.

Гигантские муравьи долго держались.

Периодически им удавалось ослабить действие заклинаний священников и сбросить забравшихся рыцарей на землю. От каждого такого падения сердце Виида замирало от страха. Славу богу, рыцари просто так не умирали и после падений вставали, получали лечение от священников и устремлялись в еще одну атаку.

Вот так маленькая армия Виида спустя час с начала сражения завалила последнего гигантского муравья.

> Уровень повысился.
>
> Вы получили панцирный хитин муравья.
>
> Вы получили усики муравья. С помощью них Вы можете найти пещеру, в которой прячется муравьиная королева.

- Превосходно.

Только после победы над монстрами Виид осознал, что уровень муравьев превышал 350-й.

- Приличный...

С такими сильными монстрами справиться было не так-то и просто. Хорошо, что еще благодаря заработанной славе и выполненным ранее заданиям он смог значительно повысить свой уровень.

Собрав все выпавшие трофеи, Виид сопроводил свою армию

до убежища, а сам направился в поселение изгнанников.

Там он показал добытый хитин Кокуну.

- Я не особо-то и надеялся. Думал, что ты просто еще один пустослов. Однако я ошибался, и ты вправду победил гигантских муравьев.

Кокун со всем вниманием осмотрел сложенный Виидом хитин.

- Удивительно. Справившись с ними, ты доказал, что действительно являешься выдающимся воином. Теперь никто в этом сомневаться не будет.

Дзинь!

> Вы завершили задание: 'Недоверие Кокуна'.
>
> В крепости изгнанников только паре человек удавалось поймать пять гигантских муравьев. И этих людей называли великими воинами и главными защитниками крепости. Теперь Кокун разнесет весть среди всех жителей о появлении нового выдающегося воина.
>
> Награда: Нож Кокуна.
>
> Вы получили очки опыта.
>
> Слава повысилась на 6.

И в этот раз Виид не забыл проверить очки опыта. За задание дали 15% опыта. Но все же самым главным было, что жители крепости, наконец, начнут воспринимать его всерьез.

- Это мой нож. Теперь он принадлежит тебе. Столь великий воин, как ты, всегда желанный для меня друг.

Кокун достал из-за пазухи небольшой нож и передал его Виду.

- .....

Самый заляпанный и тупой клинок в игре, который только Виид наблюдал.

- А где его применять?

- Он пригодится для снятия коры с деревьев. Очень полезный нож.

Виид решил промолчать, у него имелся нож Захаба, и подарок Кокуна был, в общем-то, ни к чему.

Кокун же продолжил:

- Я продолжу свой рассказ о нашей крепости. Место, где мы находимся, действительно очень опасное. Если действовать безрассудно, можно быстро потерять голову. Именно поэтому ни в коем случае не следует смотреть на орков свысока. Они с

раннего детства учатся драться с монстрами, очень сильными монстрами... Можно сказать, орки правят в этих землях.

- Я понял, орков надо опасаться.

- Да, верно, если хочешь прожить долгую жизнь. Однако на вершине гор Юрокина живут темные эльфы. Более того, недавно неизвестно откуда появились темные существа, использующие магию, и они объединились с эльфами.

Взгляд Виида стал жестче.

- А вы не могли бы рассказать подробнее?

- Охотники в деревне, такие, как я, не очень хорошо знают, что происходит в горах Юрокина. Но мы много раз видели, как орки и эльфы сражаются между собой. Практически всегда орки побеждали в этих сражениях, хотя эльфы и используют темную магию с призванными духами. Однако после того, как появились темные существа с магией, орки стали чаще проигрывать. Значительно чаще. Более того, погибшие орки вставали и нападали на своих же бывших соратников. Пару раз, наблюдая за этими битвами, я чуть не умер.

Виид прекрасно понимал, что за черные существа объединились с темными эльфами. Некроманты Бэрекена Демоффа.

- Темные эльфы начали побеждать. Даже построили себе стены и форт, затем - крепость и башни в горах.Хотя это и выглядит странно, не так ли?

- Точно.

Эльфы - это раса, пребывающая в гармонии с миром и природой.

И хотя темные эльфы любили подраться, они все равно жили на природе. Зачем им перебираться в крепость?

- У меня такое ощущение, что эльфы готовятся к войне. Они собираются продолжить войну с орками и что-то скрывают за стенами? Я ничего не знаю, только предполагаю. Однако одно можно сказать точно: после того, как темные эльфы получили поддержку, ночи в наших землях стали длиннее.

- Длиннее?

- В определенное время из крепости эльфов появляются черные облака, полностью закрывающие небо. Время, когда мы видим солнце, все больше сокращается. Приглядись вечером, и ты все сам увидишь.

Вот так Виид узнал примерную обстановку в Землях Отчаяния.

- Кстати, если встретишь в крепости Мос и Эми, это брат с сестрой, не рассказывай им об оборотнях. Мне же пора на охоту.

Кокун поднял щит, махнул на прощанье рукой и вышел из

поселения.

Глава 6. Изменение.

Виид не спеша обходил деревню.

После успешного выполнения задания жители наконец-то перестали его игнорировать.

- Мы уважаем доблестных воинов. Для защиты семьи и друзей нужна богатырская сила.

- Говорят, ты уничтожил 5 гигантских муравьев? Невероятно! Мне надо кое-что выполнить; если у тебя есть время, ты мне не поможешь?

Виид получал от жителей небольшие задания и заодно узнавал что-нибудь новое о поселении. Например, в деревне изгнанников не было лавок, даже простой торговой палатки, все продукты и вещи жители приобретали друг у друга.

- Н-да, поторговать тут хорошенько не получится.

Осматривая деревню, Виид заметил плачущего мальчика. Почему-то он сразу подумал, что это Мос, о котором говорил Кокун. Тем более что мальчиков в поселении было не так уж и много.

- Что случилось? - спросил Виид, подойдя ближе.

- А-а-а, путешественник. Это не для ушей чужаков.

- .....

Очень холодный прием. Однако Виид не отступал. Когда тебе что-то запрещают, то лишь еще больше хочется это сделать!

- Около деревни водится много монстров. Слышал, есть даже оборотни, может, ты пострадал от кого-то из них?

Услышав о монстрах, мальчик тотчас же поднял голову. Слезы на его лице испарились, а глаза засияли ненавистью.

- А ты охотился на оборотней раньше?

- Конечно. Я охотился на многих монстров.

- Тогда помоги нам. Монстры... Эти отвратительные монстры, оборотни, зарятся на мою сестру.

Виид почувствовал, что разговор определенно связан с заданием.

- Расскажи подробнее о том, что произошло.

- На самом деле...

Мальчик поведал о своем горе..

Обитающие рядом с деревней монстры хотели увести его сестру Эми. Главарь оборотней с первого взгляда был сражен ее красотой.

- Человек, ты мне нравишься! Я буду тебя кормить досыта!

Пошли со мной!

Главарь оборотней приглашал Эми в свое логово, однако сестра была непреклонной. Она не хотела никуда уходить от старшего брата Моса.

Тогда оборотень превратился в Моса, став телом и лицом отражением ее брата.

- Так пойдет? Теперь ты будешь жить вместе со мною?

- Жить с монстром, чей истинный облик уже не отыскать, еще и рожать ему детей? Да я лучше откушу себе язык и умру! - воскликнула ему в ответ Эми.

Оборотень сильно разозлился, но сдержал себя. Эми ему очень понравилась. А в Землях Отчаяния если монстры чего-то хотели, они добивались своего.

- Хорошо, человек. Я умею ждать. Даю тебе 3 года, после этого я заберу тебя, так и знай! Если и тогда ты мне откажешь, то я убью всех жителей деревни.

- ... Скоро закончатся те 3 года, что монстр оставил на размышления, - со слезами на глазах закончил свой рассказ Мос. - Через три месяца оборотни придут за моей сестренкой. У меня ничего ценного нет, но я прошу Вас. Помогите! Говорят, что они живут в лесах к северу от деревни.

Дзинь!

Новое задание: Красавица, о которой мечтает оборотень.

Монстры считают, что люди - это вещи. Главарю оборотней приглянулась девушка Эми. Убейте его и не дайте Эми попасть в лапы к монстрам!

Сложность: С.

Награда: Неизвестно.

Условия: Мос и Эми обязательно должны выжить.

'Ага, предстоит заварушка с оборотнями...'

В обычное время Виид бы просто отказался от задания. Награда неизвестна, в то же время оборотни - очень неприятные противники. Они часто используют магию и всегда могут выкинуть что-нибудь неожиданное.

Однако слезы мальчика напомнили Вииду о его прошлом.

Когда родители умерли, и они остались вместе с бабушкой, ему казалось, что мир рушится. Ни на кого нельзя было опереться. Он хотел, чтобы кто-нибудь его поддержал, но идти было не к кому.

Вот почему он очень хорошо понял Моса. Если бы у него

была возможность в то время обратиться за помощью к кому-то, а затем получить отказ, его жизнь бы разрушилась окончательно.

Виид покачал головой и ответил:

- Я обязательно защищу Эми.

Вы приняли задание.

- Спасибо, путешественник!

За весь разговор Мос впервые улыбнулся.

Виид покинул деревню и вновь отправился к лагерю.

Доблестные воины королевства Розенхайм оказались в самом центре Земель Отчаяния.

И в первой же битве им пришлось сражаться с гигантскими муравьями! Ради спасения своих жизней воины отчаянно дрались. Они победили, выжили и в награду получили по 2-3 уровня.

Вера простых солдат в Виида стала абсолютной.

- Командир! А куда мы теперь?

- Добрых жителей деревни донимают оборотни, они угрожают им и хотят забрать прекрасную девушку Эми от старшего брата Моса.

- Надо их обязательно остановить, - приглушенно сказал Хосрам.

Реакция королевских рыцарей на этот раз тоже была единодушной.

- Рыцари призваны защищать слабых, мы последуем за вами.

- Я как рыцарь не могу спокойно смотреть, как монстры обижают юную девушку.

- Обязательно возьмите нас с собой, мы остановим оборотней!

Маленькая армия выдвинулась в северные леса, где предположительно обитали проклятые оборотни. Солнечные лучи не могли пробиться сквозь густую крону деревьев, темнота и сырость царила вокруг. В этом месте водилось множество монстров, порой из леса доносились даже звуки, издаваемые привидениями.

- Проклятая земля...

- Это зачарованный лес! - предупредили всех священники.

Однако Виида это не остановило, он лишь прокричал:

- Вызываю Рыцаря смерти!

Появившийся Ван Хок пошел на разведку.

- О, а это знакомые места...

Рыцарь смерти бодро зашагал вперед. Виид и его войны

двинулись за ним.

Вскоре они обнаружили логово оборотней. Виид понял, что они пришли в нужное место, как только им навстречу вышел некто, очень похожий на Моса. Поэтому безо всяких разговоров они на него напали.

В бою оборотень несколько раз менял свой облик, становясь то волком, то непонятным монстром со множеством щупалец. Даже одновременная атака множества воинов не смогла прервать жизнь главаря. Он уворачивался от большинства выпадов солдат и в ответ наносил свои страшные удары. Если бы не поддержка священников, в этом бою Виид бы потерял большую часть своей армии.

Однако пусть монстр и был очень сильным, он не мог бесконечно уворачиваться от всех ударов противников. Совместная атака Виида и Рыцаря смерти попала в цель и положила конец жизни опасного монстра.

Сделав привал после столь трудного сражения и восстановив силы, Виид повел своих воинов на выполнение других мелких заданий, щедро раздаваемых в деревне изгнанников.

Следующие несколько дней они только и делали, что охотились на всевозможных монстров.

Вокруг деревни просто не было свободного места, не занятого какой-либо нечистью. Гигантские муравьи, оборотни и орки - это лишь малая часть живущих в Землях Отчаяния.

За это время Вииду пришлось увидеть множество причудливых растений и животных. Один раз даже спуститься по поручению в глубокую пещеру, где обитал большой огненный жук.

- Командир, мы в Вас верим!

- Вместе с Вами пойдем хоть куда!

Настроение в армии очень сильно изменилось. Поначалу солдаты не очень-то и верили в него, да и помощи никакой не оказывали, так как были слабыми... Но время шло, и чем больше они охотились, тем быстрее становились сильнее.

Королевские рыцари значительно повысили свои уровни, а священники научились дольше использовать совместные заклинания.

Они охотились на громадных монстров и выполняли кучу различных заданий! Пару раз чудом выходили из опаснейших ситуаций, но благодаря действиям Виида не понесли ни единой потери.

Опыт шел с невероятной быстротой.

Не только с убитых монстров, но и с выполненных заданий. Каждый в отряде Виида получал награду в соответствии с тем вкладом, который он внес при выполнении задания. Простые воины и Виид получали практически в три раза больше опыта, чем при охоте в королевстве Розенхайм.

'Видимо, надбавка за опасный регион'.

Но не все было так хорошо. К огромному сожалению Виида, все вещи, получаемые за выполненные задания, являлись хламом.

В регионах, где нет развитых технологий, предметы производились довольно низкого качества. Поэтому когда Вииду в награду давали оружие, он отдавал его королевским рыцарям или солдатам.

- Спасибо, командир.

- Буду использовать его в следующем бою!

Каждый раз, когда Виид отдавал предмет, в душе он чуть не плакал. Отданные предметы очень трудно забрать назад так, чтобы не потерять дружественное отношение с НИПом.

'Ничего не поделаешь...'

За время охоты в Землях Отчаяния Виид перешел на 279 уровень. Уровень всех остальных в армии тоже повысился, однако им все равно еще были не по зубам темные эльфы и орки.

'Орки!'

Одно это слово вызывало у Виида лавину ассоциаций. Раса жадных и назойливых существ. Одержимых и очень мстительных. Размножающихся, как тараканы. Быстро двигающихся и отлично дерущихся. И таких орков как минимум тысячи, а то и десятки тысяч!

- Че-е-е-ерт!

Вернувшись в пещеру, Виид застонал от бессилия. Охота в окрестностях деревни проходила гладко, но какими силами он должен обладать, чтобы пройти сквозь армию орков, темных эльфов и некромантов?!

С ним всего 10 рыцарей, 4 сотника и 400 солдат. Ну да, есть еще 50 священников - силы, которые могут всего лишь поддержать воинов. Если с таким войском отправиться в горы Юрокина, то однозначно погибнешь 100 раз из 100! Даже не сможешь дойти до некромантов: умрешь от рук орков.

Враги со всех сторон.

'Да, пусть орки и некроманты - враги. Эльфы же за некромантов...'

Виид стал хладнокровно размышлять. В обычное время он всегда был наблюдательным, знал, когда нужно льстить или молчать, чтобы заработать побольше денег. Однако сейчас он мучился, старался, но выхода не находил.

'Враги сильны. Хотя между собой не дружны'.

В голове Виида вспыхнула мысль, которую он когда-то видел в одной из книг.

'Враг моего врага - мой друг!'

Туман в его голове стал рассеиваться. Наконец-то появился хоть один лучик света в темном царстве вопросов.

Виид не особо увлекался в жизни сложными романами. Чем сложнее книга, тем больше от нее у него болела голова. Поэтому ему нравились простые, четкие, поднимающие настроение романы, их он чаще всего и читал. Фэнтези, боевики или комиксы!

'Книги ни в коем случае не врут'.

Следующую пришедшую в его голову идею он несколько раз встречал в комиксах. А если перенести на скульптурное мастерство, могло получиться кое-что интересное.

'Можно попробовать...'

Виид вышел из пещеры и стал искать большой камень. Вокруг их было раскидано много, но ему требовался определенных размеров.

'Не то, нужен повыше меня'.

Наконец он обнаружил камень под 3 метра высотой.

Виид достал нож Захаба и начал быстро работать.

Постепенно на камне стал проступать контур фигуры, которую он раньше никогда не вырезал. Это была не Союн, в изображении которой Виид уже стал мастером, и не какой-то предмет. Он ваял живое, пышущее агрессией существо.

Орка!

Работая над скульптурой, Виид старался охватить суть монстра.

'Говорят, что орки жадные. Но жадные до чего? Сразу так и не ответишь. Чего же они тогда желают? Говорят, орки одержимы в своем желании захватить мир... Не понимаю, почему они одержимы'.

Чтобы скульптура получилась удачной, нужно было хорошо понимать отображаемый объект. Но Виид никак не мог ухватить суть своего творения.

Под его руками проступало все больше и больше деталей будущего орка. В работе Виид использовал старые наработки, из того времени, когда он еще делал статуэтки монстров, среди которых встречались и орки.

Получалась обычная, несложная статуя. Простодушный и невыразительный орк.

Вдруг Виид вспомнил недавний случай в деревне. Задание, из-за которого он потерял 5 золотых! Вспомнил еще до того

момента, как ему дали в награду карту земель.

Было так горько, что хотелось выть в полный голос.

Деньги! Деньги! Деньги! Деньги! Деньги! Пять золотых! Одержимость! Жадность! Упорство! Желание! Обида!

- А-а-а-а-а-а!

Нож в руках бешено закрутился. Скульптура оживала. Морщинки под глазами, широко открытый рот, нос как у свиньи, говорящий о жадности.

'Раз дело пошло, сделаю ему мускулы побольше и отметины от шрамов!'

Статуя боевого орка.

Для поддержания имиджа он приделал ему еще и большие клыки.

На получившегося орка с огромным ртом, уродливым носом и горящими алчностью глазами смотреть без содрогания было невозможно. А если к картине добавить еще и перевитое мускулами тело, которое раза в два больше, чем у обычных орков...

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили статую орка!

Статуя, которую невозможно создать, находясь в обычном состоянии духа. И пусть она выполнена выдающимся скульптором, но ее все равно лучше было не создавать и поскорей уничтожить.

Художественная ценность: 1.

Эффекты: У всех, кто видит скульптуру, скорость восстановления маны и здоровья увеличиваются на 5% в течение дня. Скорость передвижения повышается на 15%.

Интеллект снижается на 10.

Обаяние снижается на 200.

Сила возрастает на 20.

Ловкость - на 10.

Харизма - на 60.

Лидерство - на 50.

Скульптура может остановить плач ребенка.

Люди с низким боевым духом, увидев скульптуру орка, станут еще слабее.

Данные эффекты не сочетаются с действием других статуй.

Количество созданных Прекрасных работ: 6.

Повысился навык скульптуры.
Слава повысилась на 46.
Боевой дух повысился на 1.
Стойкость повысилась на 3.
Харизма повысилась на 3.
Выносливость повысилась на 5.

Виид закончил статую орка.

Ему было жаль, что художественная ценность у работы никакая, но уже хорошо, что произведение вышло удачным.

Хотя он сам создал скульптуру, при взгляде на нее сейчас даже у него возникали опасения. Не дай боже такому монстру появиться во сне. Желание подойти и стукнуть посильнее свое же творение не покидало Виида! Это еще не говоря об использовании навыка разрушения скульптур.

'Но это, можно сказать, мое дитя...'

Виид пытался успокоиться, но все равно, как он ни старался, желание уничтожить скульптура разгоралось с новой силой.

Виид несколько раз глубоко вдохнул и решился сделать то, ради чего все это и затевалось. Решился применить искусство Дарона! Его секрет!

- Скульптурная трансформация!

Вы использовали навык скульптурной трансформации.

Образ Виида стал понемногу меняться.

Рост постепенно увеличивался, стали появляться массивные мышцы. Густые волосы покрыли все тело, и через некоторое время он полностью превратился в орка. Даже кисти и стопы у него стали орочьими.

- Получилось! Чвиик!

Всего несколько минут назад он мог нормально разговаривать. А теперь, когда он стал орком, из его рта непроизвольно вылетали звуки, присущие только этой расе.

- Это, чвиик, странно. Чвичвичвиик!

Виид хотел закрыть рот, но ему мешали клыки.

Ваше тело сильно изменилось, поэтому старые доспехи больше не подходят.

После обратного превращения Вы можете снова одеть их, достав из вашего мешка.

Также Вы можете теперь носить тяжелые доспехи безо всяких ограничений. Советуем найти Вам подходящие для вашей расы оружие и броню.

Скульптурная трансформация повлияла на Ваши характеристики.

Теперь у Вас повышенные сила и ловкость, но интеллект и мудрость упали до минимума.

Художественные характеристики сократились вдвое.

Харизма значительно повысилась.

Данные изменения сохраняются на все время действия Скульптурной трансформации.

Виид проверил окно характеристик.

Как и было написано в сообщении, все характеристики изменились. Особенно пострадали художественные и интеллектуальные характеристики.

Также он не мог использовать ничего из своих вещей, кроме плаща и меча. Доспехи и остальные предметы просто не подходили.

- В измененном облике - чвиик! - я не могу их даже одеть? Чвиик! Расстроенный Виид накинул плащ, взял в руки меч и направился на восток. Он передвигался неуклюже, как утка, так как тело все еще было непривычным. Зато за счет огромного роста он смог быстро добраться до подножия гор.

Глава 7. Простой и невежественный орк Каричи!

Горы просто кишели орками.

Орки-разведчики!

Орки-бойцы!

Орки-воины!

Казалось бы, в игре Виид побывал в куче всевозможных ситуаций и должен был чувствовать себя невозмутимо, но сейчас остаться спокойным у него не получалось.

'Если меня раскусят, то это конец'.

Виид поднимался в гору, и пот лился ручьем.

Насколько бы храбрым ты себя ни считал, когда тебя окружают одни орки, сложно предположить, как ты отреагируешь.

В королевстве Розенхайм тоже обитали орки, только вот уровни у них были от 80 до 130. Поэтому в случае чего от них всегда можно было убежать.

Тут же, в Землях Отчаяния, жили гораздо более сильные монстры. Даже у гоблинов и кобольдов, которые в игре считались слабыми, в зависимости от места обитания боевые качества изменялись.

А в этой местности оркам с рождения волей-неволей приходилось сражаться за территорию. Они дрались с огромными монстрами, оттого их уровень и, соответственно, сила значительно превышали аналогичную собратьев из королевства Розенхайм.

Однако страшнее всего была не их сила, а несметное количество! Если что-то пойдет не так и придется убегать, в погоню за тобой отправятся толпы орков.

Виид совсем не желал испытать на себе, 'как это - умереть в Землях Отчаяния от рук орков'. Поэтому он старался быть внимательным и не привлекать к себе внимания.

- Чвиик!

Виид случайно встретился взглядом с одним из стоящих впереди орков. Орк-боец 210 уровня! Даже некоторые рыцари, славящиеся своим благородством, любят смотреть сверху вниз, выражая свое превосходство, а этот орк был командиром одного из отрядов.

- Чвиик!

Орк впился взглядом в лицо Виида, злобно сверкая глазами.

'Попал'.

От неприветливой реакции орка Виид нахмурился.

'Главное - не раскрыться...'

Прежде всего Виид решил улыбнуться. Верное решение, которое всегда помогало ему наладить с кем-то контакт. Отличное средство для межличностных отношений.

- Гы!

Виид сделал самую добрую из возможных улыбок. Однако он еще не привык к новому облику, поэтому непроизвольно нахмурил лоб, уголки рта задрожали. Огромные клыки еще больше выдвинулись вперед.

В этот момент орк-боец отвел взгляд!

- Чвик! Чвик! Чвик!

Он испугался! Одной лишь внешностью Виид напугал командира орков, поэтому с ноткой превосходства он произнес:

- Впредь будь осторожнее! Чвиик!

- Понял! Чвик. Чвик.

За время подъема такая сцена разыгрывалась несколько раз. Перед грозной тушей и внешностью, которые сотворил Виид, другие орки съеживались.

Вот так, никем не тронутый, он добрался до места, где шла битва с монстрами.

- Всех, всех убью! Чвичвит!

- Чвиик! Это наша земля!

Несколько десятков орков сражались с большим огненным монстром - смесью богомола и сороконожки! Он выдыхал огонь и давил своим весом противников.

Орки неустанно размахивали глефами, но никак не могли проткнуть толстую кожу противника.

Огненный гигант 280 уровня - очень сильный монстр. Подобных ему существ в Землях Отчаяния обитало огромное множество. Именно поэтому регион считался одним из самых опасных на континенте!

Виид стал наблюдать за сражением орков. Ведь не зря говорят, что бесконечно наблюдать можно лишь за огнем и настоящей дракой!

'Если все орки погибнут, смогу прибрать их предметы...'

Тем более что сейчас Виид остался без нормальных доспехов и, можно сказать, стоял голым.

Придется подождать, пока драка не закончится.

Огненный гигант носился как сумасшедший, крутился всем телом и выдыхал огонь на стоящих неподалеку противников. Орки один за другим погибали.

Виид наблюдал эту картину в полном спокойствии. И тут

его осенило:

'Я же сейчас не человек. На моем месте орк не смог бы безжалостно наблюдать, как умирают его сородичи'.

Виид устремился вперед. Подхватил с земли одну из уже ничейных глеф.

'Ияхап!'

И со всей силы ударил отвлекшегося на другого орка гиганта в бок. Огромный, как дом, монстр, подняв тучу пыли, упал. Даже став орком, Виид сохранил силу и мастерство!

Огненный гигант признал нового врага. Он быстро отполз в сторону, вскочил и, перебирая ногами, как сороконожка, устремился вперед. Пышущий пламенем противник быстро приближался!

Инстинктивно Виид высоко подпрыгнул и приземлился на голову гиганта.

- Техника - чвиик! - секущего ножа! Чвиик!

Даже в образе орка он мог применять 'Технику секущего ножа', но из-за пониженного интеллекта мана быстро заканчивалась.

Зато значительно прибавилось сил.

Виид со всей дури опустил глефу на голову монстра и лишь слегка оцарапал противника.

Лезвие глефы не очень острое, но с каждым следующим ударом рана на голове гиганта становилась все больше.

- Кво-о-о-о-о!

Огненный гигант, в попытке скинуть Виида, быстро крутил головой и подпрыгивал.

Если упадешь, то попадешь в самое незавидное положение; Виид это понимал, поэтому крепко закрепился ногами и, сохраняя баланс, наносил один удар за другим.

Монстр так разбушевался, что практически скинул Виида. Однако тот в последний момент смог ухватиться за усы гиганта.

- Да умри же, чвиик!

Болтаться на голове такой махины, конечно же, сложнее, чем в автобусе, держась за поручень. Но Виид не упал, ему помогли тренировки с мечом. Превосходное владение своим телом! Когда ты находишь точку опоры, то можешь правильно применить силу. Виид вцепился как клещ в тело монстра и продолжал наносить удар за ударом.

В это время другие орки тоже не спали.

- Нам - чвиик - пришла помощь!

- Чвииик! В бой!

Орки, размахивая оружием, напали на монстра.

Огненный гигант плевался огнем, вертелся и прыгал, но все

равно не смог выдержать совместной атаки Виида и орков и, наконец, испустив дух, упал на землю.

Дзинь!

Уровень повысился.

Охота на гиганта в горах Юрокина повысила вашу славу на 1.

Виид радостно закричал!

Давненько такого уже не случалось на охоте. А ведь раньше, когда он с головой уходил в бой, то у него частенько вырывался непроизвольный крик радости.

- Чвииик!

- Чвичвичвиик!

Орки тоже восторженно заорали.

Картина, достойная руки великого живописца: Виид, стоящий на голове гиганта, и собравшаяся вокруг толпа радостно кричащих орков. Со стороны казалось, что они сплотили силы и свершили нечто невозможное!

Но после каждой победы оставалась очень важная процедура.

Виид собирал трофеи.

Вы получили шкуру со спины огненного гиганта.

После обработки данный материал можно было бы использовать для создания брони. Доспехи должны получиться легче и гораздо крепче, чем закаленное железо; такой товар в игре просто так не раздобыть.

- Спасибо! Чвиик!

- Чвичвичвит, ты нас спас.

Собравшиеся вокруг орки благодарили Виида. Он помог им в момент огромной опасности, и они были ему очень признательны. Однако даже находясь в хорошем расположении духа, орки то и дело отводили глаза в сторону.

Да уж, нелегко привыкнуть к подобному лицу!

У Виида, наблюдающего такую реакцию, прибавилось уверенности.

- Чвиик, вы охотились на таких зверюшек? Чвиит, позвали бы меня. Я люблю драться. Чвичвичвиик! Еще больше люблю драгоценные камни и предметы.

- Чвиии. Признаем. Ты - воин. Гордимся тобой, воин-орк.

Похожее притягивает похожее - это правило работало даже в

игре.

Оркам, больше всего в жизни любившим сражаться, Виид сразу понравился.

- Я впервые вижу тебя. Откуда ты пришел? Чвииик!

- Я сам не знаю. Чви!

Виид очень грустными глазами посмотрел куда-то вдаль на равнины. И хотя он старался сделать самый реалистичный из возможных грустных взглядов, со стороны всем казалось, что он вспоминает о кровавых побоищах и убийствах.

- Когда мне был один год, мы с матерью покинули эти места. Чвик! Жили на равнине, а теперь я вернулся. Чвииик! Больше ни о чем меня не спрашивайте.

- Понятно. Чвиик!

- Давайте поохотимся. Чвиик!

- Хорошо. Чви!

Виид принял приглашение и вступил в группу орков.

В любом месте, даже среди монстров он мог чувствовать себя как дома! Виид был мастером в оценке ситуаций и возможной прибыли. Как получить плошку рисовой каши, как бесплатно проехать в метро. Еще в детстве выпавшие на его долю трудности заставили нестандартно думать и быстро адаптироваться.

- Уо-о-о!

- Чвиик, чвиик!

Почти везде в горах Юрокина существовали деревни орков.

И после охоты воины из отряда позвали Виида к себе.

- Чвииит! Пойдем с нами.

- А можно? Чвик! Чвиик!

- Да. Наша семья большая. Чвичичит. Хороших воинов - чвииик! - мы любим.

- Чвик! Спасибо, друг.

Виид пошел за орками в глубь гор.

По пути он видел несколько других поселений, огромных, словно людские города. Тут не было крепостных стен или замков, зато стояло множество больших домов. В одном таком доме жило как минимум по 10 орков, а домов было свыше 1000!

В одно из таких поселений его и привели орки. И на входе Виида остановила охрана.

- Сюда не может войти кто попало. Чвиик!

Виид спокойно на них посмотрел и произнес:

- Какие-то проблемы? Чвиик!

Демон, похожий на орка! С самым страшным лицом на свете.

Внешность Виида - лучший пропускной билет. Товарищи из отряда встали на его защиту:

- Это наш друг. Чвиик! Мы вместе сражались. Чвик!

- В-все равно нельзя. Чвик!

- Чвииик. Надо назвать имя. Чвик! Тогда можно войти.

И хотя руки стражников подрагивали, они смогли выдавить нужные слова.

Виид остановился и призадумался. Чтобы до конца вжиться в шкуру орка, ему нужно обрести новое имя. Он совершенно об этом забыл.

- Я Кари...чви!

Он спешно придумал себе новое имя - Кари, но тело опять подвело, и орки услышали совсем другое.

- Каричи! Каричи! Чвиик. Заходи.

Виид стал Каричи, так как имена орков часто заканчивались на 'чи'.

'Вот как'.

Кари или Каричи, ему было все равно.

Выкинув случившееся из головы, Виид вошел в поселение.

- Чвииик! Дешево продам.

- Чвик! Я еще дешевле продам!

- Чвиит! Я тоже дешево продаю.

Многое в деревне орков было точно таким же, как в человеческих поселениях.

Орки продавали в своих лавках различное оружие и доспехи. Большую часть предметов они делали сами в поселении, поэтому вещи выходили никудышными.

Зато цены были высокими.

- Чвик. Эта ржавая, в трещинах глефа, чвииик! Тебе она нужна? Всем нужен этот предмет. Отдам всего за 60 000 золотых. Чвиик!

Глефа с силой атаки 20 и оставшейся прочностью в 10 очков стоила 60 тысяч золотых! Просто запредельное надувательство. Простоватые орки считали, что если называть высокие цены, можно быстро стать богачом. Оттого они старались продавать все втридорога.

Цены на травы начинались от 20 тысяч золотых, доспехи же стартовали с 50 тысяч. Глефы, которые еще можно более-менее использовать, стоили более 150 тысяч.

Виду стало очень интересно, и он спросил у одного из знакомых в отряде:

- Чвиик. А они действительно продаются?

- Чвичичи. Еще ни разу не видел. Чвии. Тупые невежи.

- Чвиик. О, ты точно не такой, как другие.

Орк, которого похвалил Виид, расправил плечи.

- Конечно. Чвиик! Раз не продается, значит, надо как минимум просить 2 миллиона золотых!

- .....

Виид лишился дара речи.

Но впереди его ждало еще большее испытание. Женщины-орки, живущие в деревне! По человеческим меркам внешность Виида была ужасающей, однако здесь он пользовался популярностью.

- Сильные руки. Чвичичви!

- Мощная грудь. Чвичичиик.

- Толстые клыки, крепче топора.

- В дождь горло не высохнет. Чвиик! Такой нос!

- Широкие плечи и мускулистое тело.

- Мой идеал. Чвииик!

Женщины подходили ближе и ластились к Виду, выражая свои чувства. Некоторые из них строили глазки, другие трогали и гладили себя по груди.

Каким бы ты ни был храбрецом, не испугаться этого было просто невозможно. От демонстрации столь ярой любви Виду захотелось побыстрей покинуть поселение.

Хоть они и женщины, но их же целая банда!

- Да что они делают? Чвиик! - выкрикнул Виид.

- Женщинам нравятся сильные. Ты им понравился. Чвиик! - сказал один из его друзей с завистью.

Живя с орками в одном доме, Виид больше всего мучился по двум причинам.

Первая - это самки.

В любое время дня и ночи они без устали пытались добиться его любви. Шли на все, что только может придумать влюбленная женщина.

Для несовершеннолетних в игре подобное абсолютно недоступно. Однако Виду было больше 20-ти, его официально признали взрослым и в игре выдали соответствующий аккаунт.

А для взрослых в игре предоставлялись особые услуги. Ночные услуги. Радости, которыми могут развлекаться только взрослые!

Но кто бы из тех взрослых захотел разделить постель с орками? Уж точно не Виид.

'Я не могу так потерять девственность!'

Он старался всеми силами избежать встреч с самками.

Вторая причина - это еда.

Орки ели полусырую, не приготовленную пищу. Виид,

который уже почти стал гурманом благодаря своим навыкам кулинарии, никак не мог привыкнуть к предпочтениям новых собратьев.

Лучше уж есть безвкусный ячменный хлеб. Он стал часто мечтать о нем.

Хотя иногда мучения заканчивались, например, когда они выбирались на охоту, и Виид шел впереди, высоко держа глефу и маршируя.

- Чвиик! Чувствую запах врага!

Они столкнулись с Лордом минотавров! Большим, рогатым монстром с топором в руках. И хотя Лорд угрожающе размахивал оружием, Виида это ничуть не остановило.

- Чвичви-и-и-и-к!

Виид поудобней схватил глефу и бросился вперед. Простой, невежественный, агрессивный и беспощадный орк повел отряд в сражение.

- Все, все, все нападайте! Чви-и-и-ик!

* * *

Юн Чунхи каждую ночь подключалась к Королевской дороге.

Она была заклинателем, и звали ее в игре Сейрин. При создании персонажа она выбрала расу полуэльфов и поэтому имела небольшой, как у карликов, рост.

- Согласно нашему договору, я взываю к тебе. Приди василиск!

Выкрикнув заклинание призыва, Сейрин потратила практически всю свою ману, зато рядом появились три помощника-василиска. Монстры, похожие на ящериц. Они были ядовитыми и обладали хорошей защитой, поэтому она всегда вызывала их во время охоты.

С появлением василисков им с напарницей стало легче справляться с двумя рыцарями.

Вот и сейчас женщина-вор ударила последнего рыцаря в спину и завершила сражение.

- Уф! Кое-как победили.

Воришка утерла пот со лба и подошла к Сейрин.

- Сестренка, как мы их сегодня! А?

- Да, обе потрудились на славу, Лами.

Сейрин и Лами - две сестры с разницей в три года.

- Уф, теперь отдохнем.

- Давай. Пора и ману пополнить.

Они вели охоту в пока еще малоизвестном подземелье. Благодаря своим высоким уровням они первыми его обнаружили и теперь старались по максимуму воспользоваться полученными бонусами.

Устроившись на земле неподалеку от места сражения, сестры болтали.

- А! Помнишь того человека, который приходил к нам в школу на праздник? Его зовут Ли Хэн. Он старший брат моей подруги Хаян. Он же, вроде, твой ровесник?

Сейрин слегка улыбнулась.

- Верно.

- Ты знаешь его?

- Да. Знаю. Сестренку тоже встречала.

- Вот как... Но ты же обычно не сильно интересуешься парнями, даже к популярным актерам равнодушна. Да и ни с кем не встречалась...

- Все оттого, что нет интереса.

- А к тому парню, значит, интерес есть?

- К тому - есть.

Сейрин от Лами ничего не скрывала, такие у них были хорошие отношения, и последняя стала еще больше выспрашивать.

- А случайно... это не тот, который тебе нравится?

- Угадала.

- Ого! Не думала, что твой идеал такой. Тебе так нравятся спортивные мужчины?

Лами тоже не могла забыть, как Ли Хэн преодолел 3 препятствия и выиграл соревнование по спасению принцессы. Любой, увидев такое зрелище, не забыл бы.

Хэн так быстро прошел все три испытания, так быстро двигался и разбивал летящие шары с водой, что казалось, перед ними выступал волшебник.

- Не потому, что он спортивный. Нет. Я не знала, что Хэн такой спортсмен

- А тогда почему он тебе так нравится?

Лами было очень любопытно.

Если не спорт, тогда за какие качества? Лицо, рост - все как у всех; еще ходили слухи, что из-за ситуации в семье он не закончил школу.

- Он очень семейный. В первую очередь думает о семье, заботится о ней. Если выйти за такого замуж, то будешь счастлива как никогда. Верно?

* * *

- Какая у тебя профессия?

На вопрос девушки парень ответил очень радикально:

- Бездельник.

- Ого. Даже не поступил в институт?

- Поступить - поступил, но мне там неинтересно... Собираюсь бросить.

- Тут нечем гордиться... Лучше бы промолчал.

Девушка встала с места.

Она ходила из комнаты в комнату и знакомилась. Однако только собравшись уходить, она услышала слова, которые зацепили ее.

- Ну, закончу институт, и что? Все равно устроюсь на фирму папаши.

- В фирму отца? - девушка заинтересованно оглянулась.

Сегодня в ночном клубе, по ее мнению, она была самой красивой.

- Да. Ну, так, небольшая компания.

- А насколько небольшая?

- Сотрудников всего, ну, как жителей в маленьком городе.

- .....

- Обороты или, как их там, прибыли? Ну, короче, как у маленького города.

- .....!

У девушки не осталось слов.

Она оценивающе посмотрела на одежду парня - похоже, что не врет.

'Одет в одни бренды. Даже туфли из последней партии, распродававшейся только по записи'.

Парень протянул ей телефон.

- Забей свой номерок.

- Я не такая.

- Понял. Поэтому и хочу еще пообщаться с тобой.

Он без особого труда получил номер.

Когда девушка покинула комнату, остальные парни в ней громко зашумели.

- Ну даешь, Чжехун!

- В этот раз не прошло и 5-ти минут.

Ушедшая девушка выделялась своей красотой.

Даже если бы официант не представил ее как 'редкую красавицу', взглянув на нее, все парни в комнате почувствовали себя волками.

Но Цой Чжехун особо на нее не реагировал.

'Все равно завтра утром я ее не вспомню'.

Друзья считали, что ему особенно повезло в жизни, но Цой чувствовал только скуку.

Когда у тебя много денег, нужны способности, чтобы уметь ими правильно управлять. Поэтому с раннего детства родители научили его жить по плану.

Как будущий наследник он не мог дружить с теми, с кем ему хочется, не мог заниматься тем, что ему нравится, жить, как ему видится.

С детства он жил и двигался, как робот, под управлением команд родителей.

Только когда его отправили учиться за границу в школу, он стал обрастать друзьями.

Но даже там у него не было жизни. Он просто человек, у которого завели 'моторчик' и заставили работать по плану. Если нет возможности заниматься тем, что тебе нравится, жизнь становится нудной и неинтересной. А в жизни Цоя этих 'НЕТ' было более чем достаточно.

Однако как-то раз, когда выдалось свободное время, он начал играть в Королевскую дорогу и обнаружил другого себя.

В далеком мире текла река.

Ему нравилось наблюдать, как она медленно и величаво течет, поэтому он стал рыбаком.

Его совсем не интересовала рыба, он просто наслаждался отдыхом и чувствовал, что наконец-то живет.

Другие игроки надрывались, стремились побыстрее повысить свой уровень, гонялись за предметами, а он просто рыбачил.

Шло время, и Цой перешел на 3-й высший уровень навыка рыбалки. Стал лучшим рыбаком Королевской дороги.

Но его это совсем не волновало. Он просто рыбачил.

За его неразговорчивость окружающие игроки считали его угрюмым, меланхоличным рыбаком и старались сильно не беспокоить.

Цою же было все равно, кто и что о нем там думает. Ему просто нравилась рыбалка, ведь в текущую воду можно сбросить все свои переживания.

И тут появился один человек.

Стремясь поскорее повысить свой навык рыбалки, он позарился на любимое место Цоя. Человек, пересчитывающий все на деньги. Человек, ведущий каждый день бесконечную борьбу за выживание.

Его звали Виид.

Цой Чжехун несколько раз видел, как во время рыбалки

заразительно смеялся парень. Он делал это даже в очень незначительных и редких случаях, когда, например, ему удалось найти один медяк в животе рыбы.

Виид испытывал радость от таких мелочей.

Соревноваться с ним в рыбалке было забавно. И в какой-то момент Цой Чжехун ушел с головой в это. До такой степени, что каждый раз, когда он ловил и вытаскивал рыбу, от возбуждения и напряжения его руки дрожали.

Он не мог вспомнить, когда ему раньше доводилось такое чувствовать.

Цою Чжехуну понравился Виид.

С тех пор он старался далеко от него не отходить.

В форте Одеин он участвовал вместе с ним в битве, в пещере Басры охотился в одном отряде. Когда он узнал, что Виид направляется к Хварён, то быстро отыскал ее и дал лидеру группы взятку, чтобы присоединиться к отряду.

- Мне пора. Не ищите меня некоторое время, буду сильно занят.

Цой встал, покинул ночной клуб. На улице его встретил свежий ночной воздух.

Он знал место повеселее любого, даже самого дорогого клуба.

Королевская дорога.

Место, где жизнь бьет ключом, ждало Зефи.

* * *

Представь, что нет больше в мире слов -
Просто звуки мы повторяем
Повторяем их вновь и вновь,
Но друг друга не понимаем.

Печальный голос певицы разносился по округе. Иногда болезненный, иногда сладкий, он проникал глубоко в души людей, вместе с тихим звучанием пианино.

Если жестов нет - нет прощания.
Разговоров нет - лишь молчание.
И осталось нам только одно,
Посмотреть друг на друга с желанием.

Я хочу все знать о тебе.
Расскажи, чем ты занят, что делал,
Что случилось в твоей судьбе,
И кого ты недавно встретил.

Наши взгляды - наш внутренний мир,
Без прикрас, без искажений.
Этот мир - наших чувств порыв,
Наших душ. Свет. Отражение.

До конца не сможем узнать.
Мы значения наших взглядов.
Я смотрю на тебя опять:
Смотришь ты на меня. Я рада.

Ты гляди на меня, гляди,
Чтоб в зрачках только я отражалась.
Море счастье мне в них покажи.
Чтобы я в тебе растворялась.

Чем ближе твой взгляд - я счастливее.
Сердце бьется в груди быстрей.
Все слова, даже очень красивые,
Не сравнятся, с взором твоим.

Говори со мной, говори.
Говори без слов - лишь гляди. [1]

Чон Херин пела на площади Таймс-сквер свою дебютную песню 'Диалог взглядов'.

Зрители слушали, затаив дыхание.

Казалось, чувственные и нежные глаза Чон пели вместе с ней. Внимая ее загадочной и волшебной песне, люди ощущали себя словно в раю. А пред ними выступал светлый и прекрасный ангел.

Но песня Чон Херин завораживала не только словами.

Когда она начинала петь, то стала известна как певица с прекрасным голосом, но постепенно смогла продемонстрировать и другие таланты.

Песня была бы неполной, если бы не ее танец. Каждый жест, каждое выражение приводили зрителей в такой экстаз, что они горячо ее поддерживали.

Завораживающе двигаясь по сцене, Чон словно говорила всем, кто смотрел на нее, что она фея, рожденная для музыки.

Так ее звали и во всех СМИ.

Завершив свое международное турне, 'Фея сцены' подключилась к Королевской дороге.

'С этого дня буду только повышать уровни. Обязательно попробую новый танец'.

В Королевской дороге она выбрала профессию танцовщицы. Хотя, имея такой прекрасный голос, могла бы стать и бардом, но очень уж ей хотелось танцевать.

'Хочу приключений. Стоять и петь не буду. Хочу обязательно попробовать, каково это - бить монстров!'

В глазах людей она выглядел грациозной и невинной феей. Притом что выросла в семье с пятью детьми, где была самой старшей. Так что она частенько вела себя по-хулигански, как пацанка.

Конечно, барды тоже могли охотиться. Но все равно профессия танцовщицы давала больше возможностей для движения и участия в сражениях. Тем более что танцевать можно по-разному, и ее никто не узнает, в отличие от пения, где так не получится.

Так, став танцовщицей, она начала играть в Королевскую дорогу!

К счастью, никто ее не узнал. Она старалась не выдать себя чем-либо, да и при создании персонажа сделала внешность и телосложение чуть похуже.

- Давайте тоже отправимся в путешествие?!

- Точно. Мы только охотимся, а это поднадоедать уже стало.

- Не говоря уже о строительстве пирамиды.

Зефи, Хварён, Манауэ, Пэйл, Сурка, Ромуна, Ирен и Мейрон собрались вместе.

Они обладали самыми разными профессиями, некоторые из них не пользовались большой популярностью в игре. Среди них не было настоящих воинов или паладинов, специализирующихся на боях с монстрами. Зато их редкие профессии позволяли найти различные способы выхода из трудных ситуаций.

Зефи, у которого было довольно высокое здоровье, и монах Сурка брали на себя ближние бои. Если случались опасные ситуации, например, когда монстры наваливались толпой, Хварён завораживала их танцем. Также с помощью танца она усиливала характеристики игроков в отряде.

Пэйл и Мейрон вели обстрел из лука, рядом стояла и Ромуна, применяющая разрушительные заклинания. Священница

Ирен поддерживала и восстанавливала здоровье всех членов отряда.

Даже у торговца Манауэ была работенка. После получения специализации он изучил навык 'Удачная рука', благодаря которому мог увеличивать награду, оставшуюся после смерти монстров.

- Так куда направимся? - спросил Пэйл и оглядел всех.

К общему удивлению, ответила Ирен, которую в отряде считали самой молчаливой.

- Давайте пойдемте к озеру душ!

- А нам не будет ли трудновато?

Они случайно узнали об этом озере.

Отец Пэйла лично его обнаружил, когда отправился в путешествие по миру Королевской дороги.

- Ого, какой прекрасный вид! Надо бы опробовать водичку!

В своем путешествии отец решил искупаться. Если Вы настоящий кореец, то придя в настолько живописное ущелье и увидев реку, Вам захочется как минимум снять обувь и окунуть ноги в воду.

Вот так, купаясь в реке, он случайно увидел дорогу, которая вела к озеру. И конечно же, после возвращения рассказал об этом Пэйлу.

Правда, тогда уровень Пэйла и всех в отряде был только 130-м, а учитывая, что те места, где купался отец, заселены опасными монстрами, им бы пришлось после первого же сражения спешно отступать, бросая трупы.

Поэтому они до сих пор не знали, какие задания, сокровища и опасности ожидают их в предстоящем походе на озеро.

- Трудновато... Да не думаю, мы же стали сильнее.

- Хм. Так-то оно так...

- Давайте разок попробуем!

Желая новых ощущений и проголосовав единогласно, они решили отправиться в путешествие. Уже от Виида научившись хорошо готовиться к предстоящим опасностям, они накупили продуктов, лекарственных трав, проверили все снаряжение и вышли в путь.

* * *

Ли Хаян не могла поверить.

Из университета 'Корея' прислали уведомление о том, что 1-й тур пройден. Конечно, это всего лишь 1-й тур, еще предстояло

пройти собеседование, но зато половина пути уже пройдена.

- Ах, как же здорово!

Она смотрела на уведомление и млела от счастья.

Себе на учебу Хаян могла заработать подработкой и стипендией. А вот как быть с братом...

Хаян боялась даже заговорить с Хэном об этом. Очень много раз собиралась и никак не могла решиться. Вдруг брат скажет, что денег жаль, и даже не пойдет на собеседование. А уж он так поступить точно мог...

1. Слова песни от Brigitta с моими маленькими дополнениями. Спасибо!

Глава 8. Война орков.

- Чвиик!

Став орком, Виид много размышлял.

'Как же мне с ними подружиться?'

Так как он всегда думал как человек, найти подход к совершенно другой расе для него оказалось очень трудной задачей.

Виид уже привык общаться с орками, но завести настоящих друзей у него так и не получилось. Тогда он решил, что надо перестать избегать своих новых соплеменников и начать принимать их такими, какие они есть. Принимать словно людей, как настоящих товарищей.

Вначале казалось, что это будет безумно сложно. Однако пообщавшись с ними побольше, он осознал:

'А, это... так привычно'.

Виид быстро сдружился со всеми в отряде.

Орки! Они не сильно отличались от МЕЧей. Такие же невежественные! Агрессивные! Вспыльчивые: если что-то не по нраву, то сразу вытаскивают оружие! Безрассудные: не размышляя, атакуют даже сильных соперников! Их кулаки действовали быстрее, чем слова, раза в три-четыре.

- Держи, это тебе. Чвиик!

Виид приготовил еду и раздал всем в отряде. Орки были такими непривередливыми и ненасытными, что им абсолютно все нравилось.

Но даже приняв их как есть, Вииду было нелегко гармонично вписаться в среду орков. У них, как и у людей, существовали свои правила и слои общества.

Простые орки, орки-бойцы и разведчики в горах Юрокина находились в самом низу социальной лестницы. Количественно - их большинство, но это классы подчиненных.

Над ними стояли орки-воины, командиры, старейшины и вожди.

Командиры руководили бандами под сотню орков. Старейшины управляли деревнями. Вожди руководили и следили за территориями в несколько поселений.

И всем им, находившимся наверху и командующим, Виид очень не нравился.

- Карачи родился не в нашей деревне. Чвиик!

Они начали докапываться к его происхождению.

- Он ест меньше, чем мы. Чвик!

Сравнивали аппетиты.

- Карачи слишком хорошо выглядит. Чвииит!

Ревновали к его внешности.

- Чвичвик! Самок надо защищать!

В общем, все проблемы были из-за женщин!

Орки ревновали и завидовали Виду из-за внимания самок.

- А-а, чви! Даже когда я стал орком, чвиик! Мир не оставит меня в покое!

Виид застонал. От этих постоянных испытаний, подкидываемых ему богами, впору было повеситься!

'Уж точно, хорошим парням везде завидуют'.

Он решил, что вся проблема в страшной внешности, которую он по недомыслию сделал, будучи человеком. И единственный правильный способ покончить со всем - начать полностью игнорировать интерес окружающих самок.

Вот только после этого на него ополчились еще и они.

А когда он сказал:

- Чвиик! Мне не нравятся самки. Вы, забирайте всех. Чвиик!

Самки еще больше обиделись.

- Чвик. Вот нос задрал.

- Обнаглел, гад! Чвичвит!

- Давайте прогоним его из деревни! Чвиик!

Разозленные жители долго не могли успокоиться. И хотя в поселении многие не любили Виида, все же нашлось немало простых орков, которым он пришелся по душе.

- Он из касты победителей! Чвиииит! Этот орк заслуживает уважения. Чвиик!

- Чвичичиииит! Хорошо дерется!

- Хитрый, чвиик. Выживет хоть где.

Виид часто дрался и ходил на охоту. Ради спокойствия и развития поселения по приказу старейшины каждое утро перед деревней формировался охотничий отряд, и Виид всегда был там.

- Чвиик!

Отряд чаще всего состоял из бойцов и простых орков. Как правило, они сражались с огромными минотаврами! Монстрами примерно 300-го уровня.

Виид крепче сжал глефу.

'Любимые очки опыта!'

Минотавры в качестве оружия носили пару кроваво-красных топоров и по сравнению с другими монстрами того же уровня имели больше здоровья, силы и ловкости. Так что в игре мало кто на них охотился. Тем более что они жили в местах, где люди были нечастыми гостями.

Но Виид любил бить монстров всех мастей.

Как торговец не может не любить клиентов, так и он радостно встречал монстров.

Очки опыта - словно обороты!

Предметы - чистая прибыль!

Чем больше оборот, тем быстрее увеличивались доходы; чем больше предметов, тем выше будущая прибыль.

Виид мыслил своими категориями и понятиями.

- Мо-у! Грязные орки!

Минотавр ничуть не боялся противников.

Простые орки имели 120-ый уровень, орки-воины - 210. Что те, что другие просто впадали в ужас от исходящей от противника свирепости.

- Мо-у! Всех убью!

Минотавр начал набирать скорость. Страшный монстр бежал, размахивая двумя огромными топорами. Собравшиеся перед ним орки не представлялись ему достойными противниками.

- Чвии-и-ик!

Виид прыгнул навстречу. Его огромная туша взлетела метров на десять и приземлилась рядом с минотавром.

- Чвиик! Твой противник - Я!

После превращения в орка его мудрость и интеллект снизились, зато сила и ловкость значительно возросли. Оттого он стал больше рассчитывать в бою на простые удары, а не на техники, потребляющие много маны, которой практически не осталось.

- Чви-и-ик!

Минотавр ударил топором по, казалось бы, вставшей на пути мелкой преграде, но Виид отразил удар глефой. От столкнувшегося оружия по округе разнесся громкий звон.

Противники встали друг напротив друга.

Меч и глефа в чем-то схожи, но есть и масса различий. Глефа шире и тяжелее, надо наловчиться, чтобы ее нормально использовать. В общем, не быстрое, зато разрушительное оружие.

Дин! Дин-дон!

Всякий раз, когда глефа сталкивалась с топором монстра, металл звенел и высекал искры. С каждым ударом, отраженным глефой, минотавр отступал на шаг назад, и это его ужасно злило.

В обычное время такая ржавая глефа давно бы сломалась. Однако Виид заранее починил и заточил его до сверкающей остроты.

Достойное сопротивление Виида прибавило оркам сил.

- Чвииик!

Минотавр наконец-то ужаснулся.

Волна орков быстро приближалась! Сотни орков с глефами в руках подбежали и начали рубить монстра. Незначительная их часть гибла от атак минотавра, но и он получил много ранений, от которых в конце концов и умер.

Как говорится, 'одной рукой не защититься от десяти'. Так и орки побеждали в битвах за счет численного преимущества.

Началась настоящая охота.

Сотни орков с глефами охотились на громадных монстров. В процессе многие из них гибли, но оставшиеся становились сильнее. Благодаря тому, что выжившие получали новые уровни, общая сила отряда орков только росла.

Орки выживали несмотря на то, что им постоянно угрожало множество опасных монстров. Выживали благодаря своей плодовитости. Одни орки умирали, зато другие становились сильнее, и к ним на подмогу шли уже новые, повзрослевшие соплеменники!

Даже зная все это, Виид следил, чтобы никто из его знакомых не погиб. Он чинил им оружие, готовил еду, накладывал повязки, если возникала необходимость.

Большая охота продолжалась!

Множество простодушных, невежественных орков кочевало по окружающим деревню землям и вырезало всех попадавшихся на пути монстров. У орков не было особых техник или иных секретов, они всегда побеждали противников своим количеством. Если десяток не справится, значит, придет сотня; если и она погибнет, значит - еще больше.

В столь опасных битвах часть орков стала собираться вокруг Виида.

- Чвичвит, невежа Каричи, руководи нами.

- Каричи, ты простой, нам с тобой удобно. Чвиик!

Из-за его низких интеллекта и мудрости орки считали Вида за своего! Да еще вдобавок к этому он обладал отличными лидерскими качествами и высокой харизмой, благодаря которым орки сами тянулись под его управление.

Кивнув новым 'рекрутам' в знак согласия, Виид продолжил охоту.

Хоть он и получил под свое командование новые 'головы', вести бой из-за них стало сложнее. Так как все они были одной большой группой, последний, нанесший удар по противнику, получал больше половины очков опыта.

Остальным очки начислялись практически одинаковые, независимо от твоего вклада в сражение. Поэтому Вииду приходилось сдерживать свою алчность по отношению к опыту.

'Нужно оставаться умнее этих жадюг...'

Если концентрироваться на получении наибольшего количества опыта, можно окончательно потерять дружбу орков. В то же время, если сдерживать себя, придется постоянно притормаживать, и в один прекрасный момент можно погибнуть.

Вот почему Виид просто стал больше драться. Он первым атаковал монстра, больше всех скашивал его здоровье и по возможности, если не много орков дралось с монстром, наносил последний, добивающий удар.

Ко всему этому, большое количество сражений было главным пунктом выбранной Виидом в начале игры стратегии. С первых дней он старался как можно больше повышать свои характеристики, а затем уже уровни. Благодаря этому поединки с монстрами примерно его уровня проходили гораздо легче.

Накапливая навыки и характеристики, он становился сильнее любого другого игрока того же уровня! И со временем эта разница только росла.

'Помучаюсь сейчас, зато потом будет легче...'

Сколько раз он замечал, что игроки не обращают на это внимания. Бывали случаи, когда человек достиг уже 250-го уровня, а владение мечом не перешло даже на средний. Такие игроки росли и не задумывались над повышением своих навыков оттого, что над этим нужно постоянно работать.

А для Виида данное направление стало приоритетным. Он очень радовался, что орки много охотятся. Эта местность кишела монстрами, и находясь здесь, он только и делал, что дрался, отложив ремесленные навыки и скульптурное мастерство на потом.

В какой-то момент Виид перешел на 295-й уровень.

* * *

Охота Пэйла и остальных у озера душ была в самом разгаре.

Раньше они бы и не рискнули подступиться к этому месту, а теперь, повысив свои уровни, и с помощью Хварён, Зефи и Мейрон, решились попробовать.

Тут им встретились ужасные водные духи и монстры в виде рыб!

После жаркого и продолжительного сражения большая часть группы покинула игру, и рядом с озером на свидании остались лишь Пэйл с Мейрон.

Пэйл на самом деле любил поболтать:

- Поэтому... Честно говоря... И вот тогда...

Он встретил девушку, которая ему действительно нравилась.

Пэйлу хотелось рассказать ей о своей жизни, о приключениях в Королевской дороге. Тем более что они встретились благодаря игре.

Он рассказывал ей и о небесном городе Лавиасе.

- Что? Правда?

Глаза Мейрон блестели, когда она слушала о первых шагах новичков, первых заданиях, путешествиях по небесному городу.

- А как Виид выбрал для себя профессию скульптора?

- Насколько я знаю...

Пэйл также много рассказывал о Вииде. Заодно поделился секретом, что именно он уничтожил вампиров в провинции Морта.

* * *

Вы завершили задание: 'Пропитание орков'.

В окрестностях деревни водится множество опасных монстров, охотящихся на простых жителей. Поймайте их с охотничьим отрядом и накормите добытым мясом детенышей.

Сложность: С.

Награда: В зависимости от результата - обмундирование, драгоценные камни и руда.

Условия: Только для расы орков.

Или тех, кто изменил свое тело с помощью магии и стал ими.

Вожди орков или старейшины тоже давали задания, правда, первый жил в соседней деревне, а с последними было не так просто сдружиться. Но Виид не отчаивался, а просто много охотился и выполнял задания. Он не получал за них хорошие предметы, зато добывал редкие ингредиенты и руды.

К тому же охота на монстров - это ценнейший опыт. Не тот, что Виид получал за их убийство, а тот, который приходит с новыми знаниями. Большая часть обитающих в Землях Отчаяния существ имела 300-ый и более уровень да к тому же обладала уникальными способностями. И в первом бою совершить роковую

ошибку было очень легко.

Виид вместе с орками вел бои против самых различных монстров. Даже несколько раз столкнулся с темными эльфами. Хоть они и были маленькими, но постоянно использовали стихийную магию и противниками оказались достойными. Однако это совсем не помешало Виду переловить их и получить еще больше доверия в деревне орков.

Так он обошел всю горную цепь Юрокина и заодно провел разведку.

К удивлению Виида, крепость темных эльфов выглядела так же грозно, как крепость Серабург в королевстве Розенхайм. Ко всему этому, на ее стенах было установлено много магических орудий, делающих крепость практически неприступной.

- Захватим! Прорвемся! Нет ничего невозможного! Чвиик!

Старейшина тепло посмотрел на Виида.

Этот огромный орк смог добыть мясо опаснейших хищников и завершить задание. В награду за это ему было выдано много руды, пригодной для ковки хорошего оружия.

Старый орк закрыл глаза.

- Чвик. Когда я смотрю на тебя, то вспоминаю молодость.

- Спасибо, старейшина. Чвиик! - почтительно ответил Виид.

Обычно орки разговаривали между собой очень грубо, и Виид придерживался этих правил. Однако в каждом правиле всегда есть исключение, и тут им был старейшина, первый властный орк, поддержавший его. Он помог Виду купить дом, давал советы и, конечно же, различные задания.

Старейшинами становились самые известные и сильные орки, сумевшие прожить до преклонных годов. И пусть силы у них уже не было, зато оставалось влияние, позволяющее руководить молодыми орками-командирами.

- Чвиик! А теперь я расскажу о наших горах...

За время знакомства старейшина рассказал Виду много интересного. О горной цепи Юрокина. О разновидностях монстров, их способностях и среде обитания!

Порой разговоры затягивались, да так, что хотелось зевать, но Виид внимательно все выслушивал. Старейшина практически всегда говорил по делу, да и некоторые рассказы поражали своей невероятностью.

Виид с жадностью впитывал всю новую информацию.

- Темные эльфы - наши враги. В последнее время у них происходит что-то странное. Чвиият!

- Какие странные дела? Чвичик!

Старейшина в недовольстве сморщился.

- Чвииик! Каричи, ты же знаешь, что они, словно люди, построили крепость.

- Чвичвит. И что?

- Стены очень высокие и большие. Чвик! Монстры не могут подобраться к темным эльфам и нападают на нас. Чвиик!

Старейшину очень печалило сложившееся положение вещей. Все больше и больше монстров приходило к границам деревни, и чем дальше, тем более сильными они были.

А вот Виид только радовался. Чем больше монстров, тем интересней сражение и, главное, больше опыта!

- Чвичвик! И нам не нравится, что над деревней орков расположена такая большая крепость. Мы решили напасть на темных эльфов. 25 вождей с ближайших земель поддержали идею. Чвиик. Мы готовимся. Когда небо 10 раз посветлеет, затем потемнеет, мы атакуем крепость темных эльфов. Каричи. Пойдем с нами!

Дзинь!

> Новое задание: Процветание племени орков.
>
> С давних пор орки господствовали в горах Юрокина. Но теперь темные эльфы решили оспорить сложившееся положение вещей. Своей магией, меткой стрельбой и союзом с темными тварями они нешуточно угрожают будущему орков.
>
> Пора эльфам показать, кто тут настоящий хозяин этих земель.
>
> Сложность: Расовое задание.
>
> Награда: В зависимости от результата - драгоценные камни и руда.
>
> Условия: Только для расы орков.
>
> Или тех, кто изменил свое тело с помощью магии и стал ими.

Война между орками и темными эльфами!

После нее решится, кто же останется и будет править в Землях Отчаяния.

Виид, всерьез сосредоточившийся на охоте, после этих слов испытал толику сожаления.

'Я так классно охотился, получал уровни и предметы...'

Скоро вся горная цепь Юрокина станет местом решающей битвы. Пусть внутренне Виид и негодовал, но внешне для старейшины остался абсолютно спокойным.

Видя это, старый орк продолжил:

- Каричи! Если ты смелый орк, чвичичик! Ты должен принять участие в этой битве!

Принимаете ли Вы задание? При отказе Вас могут изгнать из поселения орков.

- Да. Чвиик! Я буду драться с этими черными гадами.

Вы приняли задание

Перед битвой между двумя расами Виид отменил действие Скульптурной трансформации и спустился с гор. Его ждали воины и служители Фреи.

- Командир, Вы вернулись? - радостно воскликнул Хосрам.

- Да. Как вы, голодны?

- Если только немного, - ответил уже Бурен.

Виид регулярно добывал, брал или закупал продукты в деревне орков и передавал их голодающим воинам.

'Эх, они словно пиявки'.

Чувств родителя, желающего непременно накормить своих 'деток', у Виида и в помине не было. Ему лишь хотелось как можно меньше тратиться на всех этих прохлаждающихся воинов или, как он про себя их назвал, свиней.

'Спят, едят и толком ничего не делают!'

Но Виид приветливо улыбался.

- Тогда скоро накормлю. Я добыл мясо кабана, сейчас приготовлю.

В своих путешествиях по горам он охотился не только на монстров, но и на простых животных. В последнем походе ему удалось поймать целую семью кабанов.

- Вау! Спасибо, командир!

Как только появилось мясо, глаза окружающих воинов засияли. Виид, используя различные специи и приправы, превосходно поджарил его. Кроме того, с той давней пьянки с МЕЧами он впервые откупорил часть настоек из запасов.

- Ешьте и пейте на здоровье.

- Спасибо. Ням-ням!

Воины с огромным удовольствием уплетали за обе щеки вкуснейшее блюдо. А вот королевские рыцари постоянно бурчали.

- О, давно я мяса не ел.

- Во дворце каждый день подавали.

- А блюдо неплохое вышло.

- Да ну, тут слишком много чеснока и лука.

Пока воины, рыцари и священники ели, Виид приводил в порядок их снаряжение.

- Починка брони, заточка оружия и глажка одежды!

Он внимательно осмотрел все снаряжение воинов и закончил как раз к концу ужина.

- Все готовьтесь к битве! - обратился к ним Виид.

- Есть! - воскликнули солдаты.

- К битве? Ну что ж, сейчас оденемся, - ответили рыцари.

Священники благословили всех построившихся воинов. Рыцари же усилили этот эффект еще и собственными молитвами.

Виид выкрикнул:

- Вызываю Рыцаря смерти!

- Господин, вызывали?

Ответив кивком на вопрос, Виид, тяжело вздохнув, наконец снял надоевшее ожерелье красной сущности, покопавшись в сумке, достал и надел на его место ожерелье темной сущности с томящимся внутри лордом Торидо, вампиром 400-го уровня...

- Уф...

Виид все никак не мог решиться активировать ожерелье. Не то чтобы он не доверял рыцарям и священникам, но в предстоящем сражении на кон будут поставлены все их жизни.

- Вызываю лорда вампиров!

Сразу после выкрика в центре черного камня разгорелась алая точка. Словно туда упала капля крови. А затем из вспышки тьмы появился он. Высокий, стройный мужчина в темном плаще и с бледным лицом.

Лорд вампиров Торидо улыбнулся.

- О-о-о, давно я не видел этот прекрасный мир. Это солнечный свет?

Клыки вампира выросли и засверкали. Красные, как кровь, зрачки с интересом рассматривали собравшихся перед ним людей.

От Торидо исходили такие сила и власть, что ноги воинов задрожали. Набежавшие откуда ни возьмись черные тучи закрыли солнце. По земле застелился холодящий тело густой туман.

Виид, перекинувшись с Рыцарем смерти взглядами, повернулся к лорду. Нельзя понести такие же потери, как и раньше. Торидо обладал невероятными способностями: превращал своих противников в камень, мог обращаться в летучую мышь и молниеносно передвигался. Однако самым страшным из всего, чем он обладал, был вампиризм.

За счет иссушения противников лорд мог восстанавливать свои здоровье и ману сколько угодно раз, поэтому сражение нужно завершить как можно раньше.

'Рыцарь смерти, да и я тоже, стал сильнее. Нужно максимально вымотать его вдвоем и потом уже дожать с помощью магии священников. Насколько бы сильным вампиром он ни был, ему не выдержать...'

Да, перед ними стоял грозный противник с 400-ым уровнем, но и воины были не промах. Мечи заточены, доспехи начищены, бонусы от еды и священные благословения наложены.

Тем более что сейчас день. И находятся они не в подземелье!

Биться с боссами-монстрами трудно еще и потому, что в родных логовах-подземельях их сила увеличивалась в полтора раза.

Триста паладинов и сто священников.

В прошлый раз Торидо убил значительную часть воинов, но сейчас, днем, ему будет сложнее проявлять всю полноту своих сил. Путь он и закрыл небо облаками, часть его способностей усиливалась только в ночное время суток.

На случай, если что-то пойдет не так, Виид приберег козырь - Разрушение скульптур. Он специально вызвал вампира неподалеку от возведенной им скульптуры наемницы.

'Не хотелось бы использовать эту способность...'

Однако Торидо не двигался и спокойно стоял.

- О-о-о!

Лорд вампиров заметил статую Союн в одежде наемницы.

- К-красивая! Эта правда скульптура? Даже если самую прекрасную на свете девушку обратить в камень, она не сможет сравниться с нею.

- .....

Грозный вампир влюбился в Союн.

- Искусство! Искусство! Искусство! Его сила делает скучную и вечную жизнь более динамичной. Дети ночи любят искусство. Именно из-за этого увлечения я поселился в том старом замке. Все искусство в мире принадлежит мне! Вы его не отнимите. Я, лорд Торидо, величайший наследник истинной крови, накажу вас, людишки.

Наконец-то начался бой с лордом вампиров!

Виид и Рыцарь смерти одновременно кинулись к вампиру.

- Благословение! Техника секущего ножа!

Защитное благословение кольца Понтифика сразу же начало действовать.

Обращение в орка Виид скинул еще по приходу в лагерь,

поэтому сейчас у него хватало маны на использование всех имеющихся способностей.

Раньше он бы вовсю орудовал мечом и наносил множество ран своему противнику. Однако теперь Виид действовал по-другому.

Он собрал все силы для одного единственного удара!

Сосредоточиться только раз и поразить противника. Простой и одновременно очень опасный с его стороны шаг: вкладывая все в один удар, он волей-неволей потеряет ритм и откроется перед противником.

Но Виид все же решился это сделать.

- Меч Кайзера!

Самая сильная из имеющихся у него техник. Он вложил в этот удар всю ману.

Холодный меч Рота пронзил грудь Лорда Торидо. То место, куда он вошел, стало быстро замерзать под воздействием эффектов меча.

У нового клинка, в отличие от прошлого, благословений не было, зато оружие обладало более высоким параметром урона и замораживало при попадании. Слабые монстры могли умереть от холода, но даже если не умирали, скорость их движений значительно снижалась.

После удара, здоровье Торидо упало на 30%. Вампир только начал приходить в себя, как последовал еще одни удар.

- Смертельный клинок!

Меч Рыцаря смерти вошел в бок Торидо. В это время Виид выдернул свое оружие и отскочил на безопасное расстояние.

- А-а-а-а! Иссушу прямо сейчас!

Вампир сильно разозлился, казалось, его глаза еще больше налились кровью.

- Вихрь клинков!

Капли крови Торидо вместе с острыми, как ножи, порывами ветра разлетелись во все стороны. Но Виид был готов к чему-то подобному.

Все воины еще в начале атаки отошли на безопасное расстояние, и воздушные лезвия их даже не достигли, а Виид с Рыцарем смерти, наоборот, подошли как можно ближе. Во время бури лучше всего быть в ее центре!

Избежав заклинания, Виид и Ван Хок продолжили атаковать противника. Они кружили вокруг Торидо и наносили самые сильные из возможных ударов. Здоровье вампира быстро снижалось.

Священники тоже не отдыхали.

Как только закончилось действие Вихря клинков, они

воздели свои руки и выкрикнули заклинание:

- Исцеляющая длань!

Тело лорда окуталось белым светом.

Это на обычных людей священная магия действует исцеляюще, а вот здоровье нежити, к которой принадлежал вампир, она понижала.

Уже за первую минуту сражения здоровье Торидо уменьшилось более чем наполовину, и вскоре он воспользовался своим главным козырем. Вампиризмом!

Лорд не мог пить кровь Рыцаря смерти, потому его целью стал кружащий вокруг Виид. Вот только каждый раз, когда Торидо пытался его схватить, тот словно уж ускользал из-под рук.

Священники беспрестанно применяли свои заклинания, и для Торидо складывалась очень опасная ситуация.

- Же… жертва нужна… Жажда, кровь, здоровье!

Поняв, что если что-то не предпринять, его жизнь скоро прервется, Торидо бросился вперед, к королевским рыцарям и воинам, прикрывающим священников.

- А-а-а-а-а!

Из-за страха воины стали разбегаться в разные стороны, но один все равно попал в руки Торидо. В глазах схваченного плескалось отчаяние.

- Кр… кровь!

Торидо вонзил зубы в шею своей жертвы. Такой слабый солдат, конечно же, не утолит жажду вампира, но все равно значительно повысит опустошенные здоровье и ману.

Вот только пока тот пил кровь, священники продолжали применять свои заклинания, поэтому здоровье лорда не только не поднималось, но и даже чуть-чуть снижалось. В это время сзади к Торидо подскочил Виид и нанес последний, оборвавший жизнь вампира удар.

Торидо развеялся пылью, удерживаемый им перепуганный солдат упал на землю. Все это время часть священников поддерживала его здоровье, и воин отделался лишь большим испугом.

После этого боя Виид стал вызывать Лорда Торидо при каждом возвращении в лагерь. Пусть за победы в этих сражениях не давали и толики опыта, зато он мог тренировать свои навыки владения мечом, сражаясь с сильным противником.

Единственным, кто не получал удовольствия от этих сражений, был Рыцарь смерти. Не так давно он пережил нечто подобное и в глубине души жалел грозного вампира.

Каждый день в течение недели Виид вызывал Торидо на

новый бой. С каждым разом вампир впадал во все большую и большую депрессию. И в конце концов склонил свою голову.

- У тебя есть право отдавать мне, наследнику знаменитого рода, приказы. Зная о твоих одаренности в искусстве и лидерских качествах, вверяю себя в твои руки.

А затем Торидо отдал Вииду каплю своей крови.

Кровь вампира! Когда, выпивая жертву, вампир передает чуть-чуть своей крови, то получает в услужение собрата. Однако Торидо отдал свою кровь для клятвы.

Клятвы на крови.

> Особый предмет : Вы получили кровь вампира. При ее употреблении, мана увеличится на 300: максимальный бонус за раз для вашей профессии. Остальные характеристики могут как возрасти, так и уменьшиться на случайное значение.
>
> Обаяние +20.
>
> Харизма +10.
>
> Взаимодействие с черной магией +2%.
>
> Вера -50.

Уникальный предмет, повышающий объем маны. Большая редкость в игре.

С тех пор, Виид мог в любое время призвать Лорда Торидо. Это было очень кстати, так как племена орков наконец завершили подготовку к предстоящей битве с темными эльфами.

Глава 9. Зал славы.

С самого утра Ли Хэн не мог сдержать волнения.

Удивительно, но акционерная компания Юникон, создавшая Королевскую дорогу, прислала ему письмо по электронной почте!

- Мы очень хотим встретиться с Вами.

Письмо послал начальник одного из отделов департамента по связям с общественностью, господин Чан Юнсу. Вот только до предстоящего сражения орков и темных эльфов остался всего один день.

- Вот же... Времени совсем нет, а съездить придется.

Ли Хэн не очень-то и хотел раскрывать свое имя в реальности, но сейчас с ним связались из самого Юникона, поэтому он не раздумывал.

На протяжении последних 50-ти лет Юникон создавал одни из самых популярных в мире игр. Практически всегда они получали огромные деньги, не только с ежемесячной оплаты игровых аккаунтов, но и с комиксов, мультфильмов, кино и даже парка развлечений, в которых главной изюминкой являлись узнаваемые персонажи их игр.

В Корее даже ходил слух, что Юникон обладает самой большой свободной наличностью во всей стране.

Однако не всегда все было так гладко: компания пережила множество кризисов и огромную конкуренцию со стороны других игровых компаний. Несколько лет назад 'Страна магии' оторвала львиный кусок их постоянной аудитории.

Количество игроков резко сократилось, с ними ушли и деньги. Если бы компания не предприняла нечто неординарное, им бы пришлось сократить штат и на долгое время остаться на вторых ролях.

И они это сделали. Создали самую прорывную игру - Королевскую дорогу. Преобразили само понятие виртуальной реальности и восстановили потерянные позиции. Более того - компания начала зарабатывать больше денег, чем когда-либо!

- Что же им надо?.. Я вроде ничего не нарушал. Придется туда сходить.

Ли Хэн умылся и отправился в ближайшую химчистку, чтобы взять напрокат чистую одежду. Когда-то он там подрабатывал, поэтому, быстро договорившись, заплатил деньги, переоделся и отправился в компанию Юникон.

Чтобы добраться до главного офиса, ему после выхода из

метро пришлось несколько раз пересаживаться на автобусах. Очень долгая и запутанная дорога, к тому же очень затратная; последнее больше всего раздражало Хэна.

- Как минимум на 3 доллара накатаюсь...

Ли Хэн сильно переживал.

До сих пор в его жизни ничего просто так не решалось!

Когда он по невероятному стечению обстоятельств смог продать свой игровой аккаунт из 'Страны магии', деньги на следующий же день отобрали. А те мучения, через которые ему пришлось пройти только ради того, чтобы в конце стать скульптором!.. Не говоря уже о постоянных проблемах с продажей хороших предметов.

- Надеюсь, не всучат какую-нибудь безделушку и отправят домой. Не сделают же они так. Не должны так поступить...

Мероприятие для игроков! На нем может произойти все.

Ли Хэн покинул автобус. На улице, где располагался главный офис Юникон, возвышались только огромные небоскребы. Даже на первый взгляд все сияло огромными деньгами. Вокруг ездили сияющие импортные машины, по улицам ходили люди в дорогих деловых костюмах.

Во всей этой обстановке здание игровой компании выделялось сильнее всего. Оно было больше других раза в три-четыре, а на площади перед главным входом собралось множество иностранцев, сидящих на красивых резных скамейках и о чем-то весело болтающих.

Было и много журналистов, слетавшихся освещать даже самые незначительные события игровой компании.

Среди всех этих людей Ли Хэн в своей пусть и чистой, но простой одежде очень сильно выделялся. Его это немного нервировало, поэтому он безо всякой задержки быстрым шагом направился ко входу в здание компании.

Однако как только он подошел к высоким стеклянным дверям, его сразу же остановили охранники:

- Извините, что вас сюда привело? В целях безопасности мы не пускаем людей без пропуска...

- Я получил приглашение от господина Чан Юнсу, он начальник какого-то отдела в департаменте по связям с общественностью. Меня зовут Ли Хэн.

- Подождите минутку. Сейчас проверят Вашу информацию.

Пусть охранники и выглядели как перекачанные качки, но с Ли Хэном они разговаривали предельно вежливо.

'Видимо, на это есть какие-то причины...'

Хэн стоял и ожидал, пока один из охранников с кем-то тихо переговаривался по телефону. Он очень переживал, что его так и

не впустят внутрь здания, и все потраченные деньги будут выкинуты на ветер.

Охранник быстро вернулся.

- Мы уточнили у господина Чан Юнсу. Он не предполагал, что вы сможете прийти так быстро, и не успел нас предупредить. Приносим свои извинения.

- Ничего.

- Отдел по связям с общественностью располагается на 43-м этаже. Надеюсь, Ваш визит пройдет удачно.

Ли Хэн зашел внутрь, сел в лифт и нажал кнопку 43-го этажа. Он всю дорогу переживал, что ему вручат какой-нибудь глупый презент и отправят домой. Глупые переживания. Ведь столь важный человек не будет беспокоить по пустякам.

Департамент по связям с общественностью поддерживал и закреплял имидж компании в сознании людей. Департамент делится на отделы, одним из которых и руководил Чан Юнсу. Отдел по среднесрочной и долгосрочной рекламе считался одним из самых важных направлений в компании.

- Вы прибыли на 43-й этаж. Департамент по связям с общественностью. Приятного Вам времяпровождения, - раздался женский голос из динамика.

Лифт остановился, и двери распахнулись.

- Добро пожаловать. Меня зовут Чан Юнсу.

Начальник отдела встретил его вместе с парой девушек-подчиненных. Они провели его в большой офис, заставленный столами с компьютерами, за которыми сидели и работали люди. Их путь завершился за стеклянными дверями небольшой переговорной, из которой просматривалось все помещение отдела.

Девушки спросили у Хэна, что он будет пить, на что он дал неожиданный ответ:

- Медовую воду.

- Э... Такого у нас нет... - ответила одна из них, с удивлением смотря на Хэна.

- Если нет, тогда хотя бы женьшеневый чай.

Для восстановления потраченной энергии и поддержания хорошего здоровья надо питаться только полезной едой. Даже если вы активно занимаетесь спортом, отсутствие такой еды не может не сказаться на Вашем здоровье.

Славу богу, женьшеневый чай в офисе был, так что вскоре, быстро получив по чашке и пирожному, они начали беседу.

Чан Юнсу вел себя как открытый и приветливый человек. Он вкратце рассказал о компании Юникон и о задачах отдела. В рассказе было много специфических терминов, и Хэн почти

ничего не понял.

'Да и зачем мне все это знать?..' - успокаивал себя он.

Обычно в таких разговорах первым выдыхается тот, кто больше знает. А кто не знает, тот спокоен. Просто надо выждать и услышать, что же от тебя хочет собеседник, понять, в чем выгода.

'Похоже, что безделушек дарить не будут. Зачем же я им нужен?'

Видимо, Чан Юнсу заметил, что Ли Хэн не проявляет интереса, и перешел к главному.

- Как вы знаете, наша компания размещает игровые записи лучших игроков на сайте Юникон.

Конечно же, Хэн об этом знал, даже пару раз просматривал ролики.

Зал славы - одна из главных рубрик на сайте компании. В ней размещались ролики с боями и приключениями лучших игроков Королевской дороги. Вступить туда считалось большой честью.

- Многие люди хотят попасть в 'Зал славы', но правилами компании количество игроков строго ограничено. Ведь чем больше их будет, тем сильнее разделятся интересы аудитории. По нашим правилам, в 'Зале славы' могут быть размещены видео игроков с характеристикой славы в 6000 и более баллов.

- Значит, я прохожу туда по очкам?

- Верно. Ну как, вы согласны показать записи вашей игры в 'Зале славы'? Вам придется один раз в неделю размещать ролики о выполняемых заданиях или боях. Вот и все.

Неожиданное предложение.

Зал славы был ограничен 500-ми людьми, среди которых находился и игрок Бадырей с самым большим уровнем в игре.

Вот только Ли Хэна это не интересовало.

- Я не стремлюсь к известности. И мне не нравится, что в Королевской дороге кто-то будет меня узнавать.

- Правда?

Глаза Чан Юнсу округлились. Он совершенно не ожидал такого ответа. Одна из главных потребностей людей - жажда славы! Даже цель Королевской дороги заключалась в получение титула императора и объединении всего материка!

Поэтому игрок, отказывающийся от своего шанса стать известным, выглядел для него очень загадочно.

- А Вы необычный человек... - протянул Чан с восхищением. - До этого я встречал лишь две категории игроков. Первые хотят при вступлении получить награду, соответствующую их способностям. В основном это высокоуровневые игроки или даже мастера гильдий. Вторые - попрошайничают. Конкуренция среди

500-та игроков огромная, и они всеми способами стараются улучшить свое положение. Однако Вы первый, кого я не могу отнести ни к той, ни к другой группе.

Ли Хэн молча выслушал весь монолог.

'Эх, только зря деньги на проезд потратил '.

Сожаление переполняло его.

А Чан Юнсу продолжил:

- На самом деле, вступив в Зал славы, Вы получите не только известность, но и кое-что еще. В первую очередь, наша компания платит небольшие суммы за рекламу Королевской дороги. В зависимости от популярности ваших приключений ставка меняется, но в среднем выходит несколько тысяч долларов в месяц.

- Несколько тысяч в месяц?

- Да. Большая часть игроков столько и получают. Как Вы понимаете, в Королевскую дорогу играет огромное количество людей, и рубрика 'Зал славы' довольно популярна. За Вашу рекламу игры компания платит деньги. По сравнению с расходами на разные СМИ это, можно сказать, копейки.

- .....

Чан Юнсу с нажимом произнес:

- Это Ваш шанс обрести известность! Ведь став популярным в Зале славы, вы обратите на себя внимание телекомпаний, и они будут бороться за право пообщаться с Вами. Тут-то Вы и сможете потребовать от них достойной оплаты за интервью.

В начале игры многие телекомпании сделали ставку на трансляцию приключений высокоуровневых игроков. Вот только эти передачи быстро приелись зрителям. Люди, достигшие высоких уровней, все свое время тратили на охоту и прокачку уровней. Мало кто из них умел создавать настоящее шоу, за которым было бы интересно следить.

Тогда телекомпании изменили свою стратегию и начали приглашать только выдающихся игроков, сумевших чего-то достигнуть в игре. И основных кандидатов они искали как раз в Зале славы.

- Наша компания активно поддерживает данное направление. Мы создали Зал славы с целью обнаружить героев. А теперь я встретил игрока, которому все это не нужно, и он хочет лишь наслаждаться игрой. Ли Хэн, хочу сказать, что Вы удивительный человек.

- .....

Хэн осмотрелся.

Находящиеся в зале совещаний помощницы смотрели на него с уважением.

- Откинул деньги и славу, как пустую ракушку...

- Вот это человек!

- Деньги никогда не сделаю из него раба, - тихо перешептывались они.

Ли Хэн взял руку Чан Юнсу и, не обращая внимания на удивленные взгляды сотрудниц, произнес:

- А нельзя ли меня сразу включить в верхнюю строчку Зала славы?

После ухода необычного посетителя в зале совещаний поселилась тишина.

Чан Юнсу смотрел на пустую кружку из-под женьшеневого чая и думал.

- Ли Хэн...

- Что с Вами? - тихо спросила подошедшая сотрудница.

- Да просто никак не могу выбросить из головы этого человека.

Со Чонхи уже давно работала в отделе и, как ей казалось, хорошо знала своего начальника. Вот только сейчас она не могла его понять.

Ведь Чан Юнсу - главный создатель рекламной стратегии Королевской дороги. Именно благодаря его немалому труду игра стала такой популярной.

'Игра, в которой вы можете стать императором!' - лозунг, родившийся в голове Чана, сильно повлиял на дальнейшее развитие компании.

И вот сейчас она впервые видела, как он сидит в задумчивости после встречи с обычным человеком.

- Не похоже на Вас. Впервые вижу, как Вы проявляете столько внимания к простому игроку.

- Я? А как же.

Чан Юнсу покачал головой и протянул ей лист.

- Прочти и сама все сразу поймешь.

Со Чонхи прочитала документ предельно внимательно. Это был файл о Ли Хэне.

В Королевской дороге по праву гордились своей системой безопасности. Даже высшие сотрудники Юникон не могли просматривать информацию об уровне, профессии, навыках и предметах игрока.

В документе Ли Хэна была всего одна строчка. Черные буквы на белом листе бумаги говорили лишь об одном - о дате начала игры. Ли Хэн зарегистрировался в Королевской дороге ровно 9 месяцев назад.

- Не верю! Даже года не прошло с момента его

регистрации?! - воскликнула шокированная Со Чонхи.

Все сотрудники в отделе с интересом смотрели на них.

- Я тоже не верил, пока не встретился с ним. Получается, что всего за 9 месяцев он набрал столько очков славы, что смог войти в 500 известнейших...

- Не могу в это поверить...

- Наверное, все эти 9 месяцев он только и делал, что играл! - тихо произнес Чан.

Услышав эти слова, Со Чонхи начала злиться.

Она играла в Королевскую дорогу с начала ее появления. Каждый вечер после работы. В отделе платили неплохую зарплату, поэтому она могла приобретать на аукционе хорошие предметы. И все равно за все это время ее слава не превысила и 2500. Хотя она была боевым волшебником и постоянно охотилась или выполняла задания.

- Очки славы, как ни старайся, непросто заработать...

- Точно.

- Многие из Зала славы забывают о личной жизни и даже сокращают сон ради игры.

- Поэтому и интересно.

- Что именно?

- Я в предвкушении. Скоро мы узнаем из роликов, кто он по профессии и какие задания выполняет.

Чан Юнсу вытянул руки и с облегчением рассмеялся.

- Да, хорошо, что я выбрал эту работу. Давно я не встречал человека, который бы меня так заинтересовал.

* * *

Как и сказал старейшина орков, прошло 10 солнц, 10 лун, и на следующее утро наступил решающий день!

- Чвиик!

- Чвииик!

- Чвичвик!

Виид и орки смотрели на крепость темных эльфов.

- Утро в горах. Красное солнце поднимается. Сильный ветер дует. Чвичвит. Тучи, словно чувствуя, что скоро будет бой, грозно переваливаются по небу. В битве с темными эльфами я пойду на переднем крае! Чвик!

Виид, поставив одну ногу на камень, выпятив грудь и смотря на горизонт, читал монолог!

- Этим солнечным утром я питаю надежду. Чвичвик. Наши

смелость и стремление к победе. Наша сила духа. Наши души. Чвииик! Я хочу петь! Темные эльфы сильны, но мы пойдем с песней в наших сердцах. С песней победы. Никто не уйдет, и мы победим!

Виид некоторое время создавал атмосферу, читая монолог. Если видео отправится в Зал славы, его увидит множество игроков. Нужно создать положительный образ.

Вот только произносил речь он в теле орка с огромными клыками и жутким выражением лица. Поэтому глубины и проникновенности совершенно не получалось.

В монологе он хотел прочитать какой-нибудь стих, но не знал ни одного.

- Чвичвииик! Такова судьба!

Виид сплюнул и стал дальше осматривать замок.

Ночью прошел дождь, и в горах клубился густой туман. Среди редких деревьев порхали сонные, но уже голодные птицы. Скоро солнце запечет в полную силу, и погода улучшится. Однако пока было холодно.

- А-апчхи! Чвиик!

Даже толстокожих орков проняло. У Виида хоть был с собой плащ, в который он плотно укутался, а вот у орков были только доспехи.

Храм некромантов возвышался на вершине горы. Скалы вокруг него выглядели отвесными, и пройти к воротам можно было только через поселение темных эльфов. Вот только оно располагалось за семиметровыми крепостными стенами. Волшебная раса очень сильно поднаторела в магии стихий и с помощью нее быстро возвела неприступную крепость.

Мало того, под стенами клубился темно-синий дым, не предвещающий захватчикам ничего хорошего. За время наблюдения Виид уже несколько раз видел, как глупые птицы по неосторожности залетали в него и сразу же падали на землю.

Ну и как последний штрих - на стенах стояло множество темных эльфов с луками на изготовку. Они давно заметили орков и ждали, что же те собираются предпринять. Если орки подойдут поближе, то сразу же попадут под шквал стрел и заклинаний.

'Добраться до храма некромантов - та еще задачка... Как же взять эту крепость?'

Около Виида находились лишь его подчиненные, всего 20 тысяч орков. А на крепостной стене, по самым скромным подсчетам, эльфов было не меньше 10 тысяч! Пусть орки и эльфы по силам примерно равны, но в осаде крепости преимущество явно на стороне последних.

- Каричи, мы верим в тебя. Чвиик!

Старейшина ободряюще похлопал Виида по плечу.

- Знаю. Мы обязательно победим, - ответил Виид.

- Верю. Чвичвит. Только давай победим сегодня!

- Э-э... Это обязательно нужно сделать сегодня? Чвиик!

- Да. У нас нет еды. Чвичвичви.

- .....

Вот же бестолковые орки. Собралось больше 20 тысяч голов, и ни одному не пришло на ум озаботиться провиантом.

'Еды нет, да еще и половина воинов простыла...'

Виид хотел убежать, но не мог этого сделать. Все орки внимательно наблюдали за своим новым командиром.

'Вот же... Как бы тут не погибнуть'.

Столько раз за время выполнения задания Вииду приходилось ходить по краешку пропасти, и вот теперь ему, похоже, предстоит сорваться вниз. Он не видел ни единого способа выпутаться из сложившейся ситуации.

'Ну, если и умирать, то хоть не просто так.....'

Виид взял себя в руки и огляделся. Он заметил одну странность: хоть ветра и не было, позади шумели деревья. Приглядевшись повнимательней, он увидел, как из леса выбирается огромное количество орков.

- Чвиик! Пришли орки из племени Чвибар.

Вождь племени Чвибар привел еще 10 тысяч воинов! И это было только началом. Куда ни смотрел Виид, даже в самом далеке деревья шатались.

- Каричи, я привел 20 тысяч воинов!

- Племя Холчви прислало 15 тысяч!

Виид стоял и со все разгорающейся в сердце надеждой осматривал прибывающие войска. Крепость темных эльфов располагалась ближе к вершине горы, а повсюду, куда ни глянь, подходили орки. В этот момент в горах Юрокина их собралось очень много. Слишком много.

- Чвиик! Чвит! - у Виида непроизвольно вырвались носовые звуки.

Армия орков походила на огромное цунами. Тут были и молодые орки, и старые, но большую часть все же составляли закаленные боями воины. И все они пришли сражаться рядом с ним, командиром 20-ти тысячной армии орков!

- Баранчви прислали 8 тысяч. Чвичвичвит!

- Гербаге прислали 9 тысяч. Привели всех!

- Сальчви с тысячью бойцов прибыл!

Посланники от каждого племени орков передавали сообщения.

Некоторые из прибывших орков не раз уже бились с

темными эльфами. Это было заметно по ожогам и шрамам, оставленным магией и стрелами остроухих.

На штурм крепости должны были прибыть 25 армий ближайших вождей, но пять племен не смогли придти. И все равно местность вокруг крепости была просто заполнена орками.

Когда солнце поднялось в зенит, прибыло последнее племя, и теперь воинов было больше 400 тысяч.

Вся эта орда шумела, звенела доспехами и оружием и выкрикивала всякие грубости по отношению к противнику. Наблюдая столько орков под своими стенами, эльфы не на шутку заволновались. Теперь они не выглядели такими расслабленными: многие уже заранее подготовили и держали в руках заклинания.

Находящийся рядом вождь Бульчви уверенно подошел к Виду.

- Каричи, - начал говорить он, - я слышал о твоей отваге. Чвиик!

- Спасибо, чвик!

Бульчви считался очень сильным орком. За всю свою недолгую жизнь в поселении Виид уже несколько раз слышал истории об этом грозном воине, храбро ловившем виверн.

Орк продолжил говорить:

- Отдай всем приказ об атаке, чвичвичвииик!

- Могу ли я это сделать?! Чвиик!

- Да. Ты достоин. Чвиик! Это традиция. Когда самый страшный орк начинает атаку, враги в страхе разбегаются в стороны.

И хотя орков собралось более 400 тысяч, никого грознее Виида в Орде не было. Слишком уж специфический и грозный вид он выбрал для скульптуры. В общем, еще раз внешность Виида сыграла с ним злую шутку.

Бульчви, видя его замешательство, рассмеялся по-доброму.

- Это очень почетно. Чвиик! Я завидую. Давай начинай.

- .....

Виид после слов столь уважаемого орка гордо расправил плечи. Окружающие командиры, да и все орки, ожидали его приказа, поэтому он высоко поднял глефу и начал скандировать:

- Орки! Орки! Орки!

- Орки! Орки! Орки!

Армия в 400 тысяч воинов поддержала его. Горы загремели и заполнились голосами. Земля задрожала под ногами собравшихся.

- Орки! Орки! Орки!

- Орки! Орки! Орки!

Виид закричал еще громче. И голоса орков тоже усилились.

Когда они достигли пика, Виид взмахнул глефой и выкрикнул:

- Всех разобьем! Чвии-и-ик!

- Гуо! Гуо! Гуо!

Лавина орков направилась в сторону крепости темных эльфов.

Глава 10. Выбор.

- Чвииик!

Армия орков приближалась к крепости эльфов.

И хотя продвижение было затруднено находящимися на пути деревьями и камнями, первая волна воинов подходила к цели одновременно.

Эльфы не выжидали и секунды:

- Огненная стена!

- Ледяной шторм!

- Цепная молния!

Огонь покрыл землю, ледяные осколки и молнии обрушились на приближающихся орков. Воины гибли сотнями, но оставшиеся все равно продолжали наступать.

Когда расстояние до крепости еще больше сократилось, эльфы начали обстрел. Причем стрелы использовали не простые, а зачарованные. При попадании такой стрелы орки замерзали или слепли, после чего их давили свои же сородичи, идущие позади.

Часто на пути попадались ловушки, тогда сразу несколько десятков орков проваливались вниз, в заполненные кольями ямы.

Но сколь бы тщательно эльфы ни подготовились, эту лавину так просто не остановить.

- Чвиик!

- Орки! Орки! Орки!

Ярость переполняла воинов. За всю боль, беды и смерти, принесенные остроухими в их жизнь, орки шли мстить! И несмотря на всю организованную эльфами защиту, в конце концов они добрались до крепостной стены.

- Чвиик! Начать обстрел!

- Залпом! Чвиик! Пли-и-и!

Они принялись засыпать остроухих стрелами. Те, у кого не было лука, достали заранее приготовленные камни. Атаковать снизу вверх было не очень удобно, сильно падала меткость, но все равно среди эльфов появились первые потери.

Сзади притащили бревно.

Несколько десятков орков подхватили его и совместными силами взгромоздили одним концом на крепостную стену. Множество воинов поползло по бревну вверх. Кто-то из них свалился вниз, но большинство благополучно добралось до цели.

На стенах крепости разразились ожесточенные бои.

Все это время Виид в образе Каричи стоял на камне и с

интересом наблюдал за проходящим сражением. На его глазах эльфы призвали и направили духов стихий в бой. Касы - огонь, Ундины - вода, Сильфы - ветер, Ноум - земля. Они летали по небу и поливали землю стихийными заклинаниями!

Куда ни глянь, везде шел бой. Что-то сверкало, летело, дымило, вокруг раздавались крики. Орки гибли уже тысячами, эльфы - десятками.

- Чвиик!

- Каричи! Я не могу уже терпеть!

- Да! Давай уже пойдем в атаку! Чвиик!

С тех пор, как началась атака, Виид и подконтрольная армия его племени не сдвинулись ни на шаг.

- Чвиик! Еще ждите.

Даже когда потери орков значительно возросли, Виид не повел воинов в бой. Просто стоял и наблюдал, как недавние знакомые гибнут на его глазах.

'Слов нет, какая это безрассудная армия'.

Виид вздохнул от бессилия. Пусть темных эльфов и значительно меньше, но такое опрометчивое нападение на крепость было выше его понимания. Орки перли напролом, лезли на стены под заклинаниями противника!

Это еще не говоря о том, что многие подхватили простуду и их здоровье уменьшилось. Лезть на хорошо укрепленную крепость под постоянным обстрелом противника, безо всякого плана! Что может быть глупее?!

В таких серьезных сражениях всегда нужен план. Если бы Виду дали время, он бы его придумал и орки бы уже брали крепость в свои руки. Сейчас же из-за своей глупости орда гибла, и довольно скоро, если ничего не предпринять, сражение станет намного ожесточеннее, непредсказуемее и интереснее...

Наблюдаемую Виидом картину ни в коем случае нельзя было сравнивать со сражением за форт Одейн. Очень уж они различались по масштабам, да и расовая составляющая конфликта прибавляла ситуации остроту.

'Начало, однозначно, за эльфами'.

Виид хладнокровно разбирал ход битвы.

На первый взгляд казалось, что она уже выиграна орками. Их было много, очень много; они быстро добирались до стен крепости и вливались в сражение.

Однако темные эльфы не сдавались.

Они сидели в хорошо укрепленной крепости, с большим запасом стрел, с правильным расположением войск, позволяющим магам и лучникам эффективно применять все умения. К тому же, несмотря на огромное количество

противников, реально в бою одновременно могло участвовать не более 20 тысяч орков.

А с таким количеством последним трудно на что-то рассчитывать. Да и стреляя снизу вверх, орки не могли нанести сколько-нибудь серьезный урон, так как стихийные заклинания, такие, как ветер, просто не позволяли большей части стрел достичь цели.

С небольшими потерями темные эльфы успешно отражали атаки зеленых противников.

- Глупые звери!

- Свиньи! Под стенами мы вас и похороним!

Чувствуя свою силу, эльфы просто издевались над орками. Слыша такие ругательства, орки ожесточенно перли вперед и умирали сотнями!

- Чвиик!

- Ты! Трус! Сейчас поднимусь и посмотрим, кто кого похоронит! Чвиик!

Орки пытались выбить ворота, закрепиться на стенах, как-то перестроиться и прорвать оборону эльфов, но ничего не получалось.

В первую половину сражения орда понесла огромные потери. Больше 40 тысяч воинов нашли свое последнее пристанище под стенами крепости.

Эльфов погибло лишь несколько сотен. Хорошее для них начало, но победу остроухим праздновать было пока рано. Орков оставалось еще очень много.

Чтобы еще больше закрепить свой успех, несколько сотен эльфов в мантиях собралось на одной из башен. Они делали взмахи руками, что-то шептали и, наконец, одновременно выкрикнули:

- ПЛАМЯ!

С башни ударил огромный поток огня. Такой сильный, что стоящий вдалеке Виид почувствовал на лице жар! В одно мгновение пламя поглотило и испепелило несколько тысяч орков.

- Чвик?!

- Чвиик! Чвик!

Даже увидев такое проявление мощи, орки не потеряли боевой дух. Они все так же лезли вперед, но, правда, при этом на лицах некоторых из них появилось опасение.

Уверенность в быстром захвате крепости выветрилась из их голов.

В этот момент Виид шагнул вперед.

'Пришло время, которого я ждал'.

Он обернулся и посмотрел на стоящих позади орков.

- Чвичвик! Теперь наша очередь!

- Ка... Каричи!

- Безрассудный Каричи!

Буквально несколько мгновений назад орки спрашивали, когда же они пойдут в бой. Сейчас же предложение Виида для них выглядело безумным.

- Нет! Чвиик! Верьте мне!

Десяти тысячная армия под его предводительством выдвинулась вперед. Остальные вожди и орки уступали им дорогу. Очень быстро они добрались до крепости и вступили в бой, даже не попав под действие заклинаний! К этому моменту мана у большинства эльфов закончилась, и они занимались ее восстановлением.

Момент, которого так долго ждал Виид, настал.

- Вперед! Атакуйте! Чвииик!

Огромное тело Виида легко взметнулось вверх по бревну, и за пару шагов он перемахнул через крепостную стену. Виид закрутил глефой.

Темные эльфы славились орлиным зрением, стрельбой из лука и быстрым передвижением. К тому же, значительная их часть владела стихийной магией. Вот только мана закончилась, луки на таком расстоянии - не помощники, да и в такой давке быстро не побегаешь.

Виид ворвался в толпу эльфов. От его ударов противники один за другим гибли. Сзади его поддерживали взобравшиеся в след за ним орки.

В ближнем бою эльфы использовали короткие мечи или рапиры, из-за этого они не могли оказать достойного сопротивления прорвавшимся оркам.

За несколько следующих минут Виид и его воины убили эльфов больше , чем все другие - за прошедшее с начала сражения время.

Казалось, еще чуть-чуть, и орки окончательно закрепятся на стене крепости, однако Виид и следующие за ним воины ни с того, ни с сего спрыгнули со стены вниз!

- Стена огня!

На месте, где пару мгновений назад сражался Виид, вспыхнуло море огня.

- А-а-а-а-ач!

- Горю! Чви!..

Маги эльфов применили заклинание и сожгли не только орков, но и стоявших рядом с ними темных собратьев. В отличие от людей, эльфы всегда думали рационально, и если ради большего надо пожертвовать меньшим, они без сомнений

действовали.

Переждав действие заклинания, Виид вновь забрался наверх и ворвался в сражение. Если он видел, что в каком-то месте орки сильно понизили жизни эльфов, то быстро устремлялся туда и добивал всех противников. Он не гнушался использовать своих же недавних собратьев в качестве щита и, прикрываясь ими, избегал разящих огненных заклинаний. При этом не забывая дать команду на отступление оркам из своего отряда.

В голове Виида была только одна мысль:

'По максимуму... Нужно использовать всех по максимуму'.

Бить в слабые места, а при отступлении прикрываться другими орками - вот выбранная им тактика! Пока темные эльфы изничтожали остальных орков, Виид потихоньку копил опыт. За первый час сражения он поразил более 100 эльфов, а если к этому числу прибавить успехи орков из его отряда, то цифра выйдет намного значительнее. И хотя времени проверять не было, Виид был уверен, что за этот бой его очки репутации среди орков сильно поднялись.

Когда потери у орков достигли 70 тысяч, темные эльфы потеряли лишь чуть больше 3-х.

'Пора дожимать...'

На обороне крепости осталось около семи тысяч эльфов. Их силы были сильно подорваны, и сейчас они держались только благодаря стенам. Если ничего резко не изменится, за счет превосходный стрельбы из луков они могли продержаться и в конце концов выиграть сражение.

- Держитесь!

- Давите! Чвиик!

Орки, стоящие под крепостными стенами в ожидании освобождения подступов к бревнам, с упоением кричали и поддерживали бьющихся наверху товарищей. И тут из сражающейся толпы вышел и встал на краю стены орк .

- О-о-о, это он!

- Самый страшный!

Взоры орков и темных эльфов устремились на Виида. А тот, окинув всех взглядом, не стал возвращаться назад в бой, а спрыгнул со стены и пошел в сторону, к воротам!

Собравшиеся внизу орки с почтением пропускали его вперед.

По пути Виид перекинул глефу в левую руку и, покопавшись за пазухой, достал статуэтку. Статуэтку зайца - одну из пяти маленьких прекрасных работ.

- Да появится сила! Разрушение скульптур!

Статуэтка в руке разлетелась на мелкие кусочки, и в этот

момент тело Виида окуталось светом!

Вы использовали Разрушение скульптур.

Грусть! Боль! Печаль! Переполнили Ваше сердце после разрушения Прекрасной скульптуры.

Вы навсегда теряете 5 очков характеристики Искусства. Слава понизилась на 100.

В течение дня характеристика Искусство будет в соотношении 1:4 обращена в Силу.

Тысяча очков Искусства перешли в силу. К тому же увеличившись в 4 раза!

- А-а-а-а!

Виид громко закричал и со всей силы сжал глефу. Вены на его огромных руках вздулись, сила переполняла его тело. В этот момент Виид совсем не походил на человека, разбирающегося в скульптурном искусстве.

С глефой в руке он подошел к воротам.

- Киа-а-а-а!

И ударил по ним. Глефа разлетелась на несколько кусочков и вылетела из его рук.

- Чвиик?!

- Чвичвииик!

Орки сильно взбудоражились.

Виид подобрал сломанную глефу и продолжил бить по воротам. С каждым следующим ударом на них появлялось все больше и больше трещин, и где-то на десятый удар, протестующе скрипнув, они обвалились внутрь.

- Ва-а-а-ау-у-у!

- Проход открыт! Чвиик!

Орки радостно закричали.

Трое стоящих рядом с воротами эльфов устремились к пролому.

- Не дадим оркам пройти!

- Растите! Растите новую стену!

- Используйте магию! Мы прогоним его!

Трое остроухих с копьями наперевес атаковали Виида. Им нужно было как можно быстрее убить противника и освободить магам место для создания новой стены.

- Умри!

Острое копье устремилось к Виду, однако он в ответ слегка шевельнул рукой и отразил оружие противника в сторону.

- Одновременно! Атакуем!

Три копья ударили в одну точку. Однако Виида там уже не

было.

Даже при начищенных доспехах и поглаженной одежде, пропусти он эти три удара, здоровье бы критически понизилось. Все потому, что надетые на нем вещи были хламом!

За все время путешествий ничего достойного найти или получить за задания у Виида так и не вышло. А на создание или покупку новых ему было жаль денег. К тому же из-за увеличения размеров тела создание предметов требовало больше материалов.

- Чвииик!

Поэтому приходилось уворачиваться от ударов противников. Отразив благодаря переполняющей его силе следующий совместный удар эльфов, Виид сделал выпад вперед.

Здоровье среднего эльфа уменьшилось наполовину, а ему пришлось вновь отпрыгивать в сторону, уворачиваясь от двух других копий.

Так, проявляя чудеса сноровки, двигаясь в сантиметрах от копий противника, Виид вел бой. Он применял все, что знал, все, чему его обучили и до чего он дошел сам. Каждое его движение переполняли сила и гармония.

В результате, когда первые орки подошли к пролому, Виид победил всех трех эльфов, и ворота были взяты.

Радостно улыбнувшись прибывшим собратьям, он использовал Рев льва.

- Орки, чвичвиик, вперед! Рушьте! Грабьте! Убивайте!

Вы использовали Рев льва.

Боевой дух у всех дружественных отрядов, находящихся поблизости, повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение 5 минут лидерство увеличено на 195%.

Все это время несущие потери орки, воспряли духом!

- Чвииик!

- Деремся!

Орда хлынула в пролом и ворвалась внутрь крепости.

Темные эльфы, оценив сложившееся положение, отступили назад, в деревню. По дороге к ней было установлено множество ловушек, и устремившимся в погоню оркам пришлось несладко. Они опять, как и в начале битвы, гибли сотнями, если не тысячами.

Но несмотря на все ловушки, магию и стрелы эльфов, орки продвигались вперед! Основной бой теперь велся на границе поселения, где отступившие организовали новую линию обороны.

Пока эльфы держались, но что будет, когда подойдет основная армия противника, они не представляли.

- Эй, мое!

- Я первый взял, чвиик!

Часть орков занялась грабежами.

Виид со слезами на глазах наблюдал за этой картиной. Пусть у эльфов не было много золота или серебра, зато они владели очень редкими камнями, фруктами и шкурами животных. Если их все продать, то можно было получить огромные деньжищи!

Виид страшно завидовал, но не мог остаться, чтобы поучаствовать в грабежах.

Сначала ему нужно завершить задание ордена Фреи. Попасть в храм! Как можно скорее!

На высокой отвесной скале стоял темный храм некромантов.

Пока орки и эльфы вели свое ожесточенное сражение, Бурен, Беккер, Хосрам, Дэйл и другие воины очень медленно и осторожно поднимались вверх. Еще до начала битвы Виид, спланировав путь и приказал им подниматься наверх.

- Уффф!

- Держитесь.

Солдаты, поддерживая друг друга, усердно взбирались на гору. Так как никаких специальных приспособлений Виид на этот случай не прихватил, им всем приходилось рассчитывать только на свои силы. И если воины еще более-менее уверенно могли подниматься, то слабые священники Фреи находились в шаге от смерти.

Единственным, на что они все могли рассчитывать, был лорд вампиров Торидо!

Он превратился в огромную летучую мышь и внимательно наблюдал за тем, чтобы воины не упали. Рыцарь смерти же помогал ослабевшим солдатам.

Если бы по какому-то стечению обстоятельств наверху оказался один из темных эльфов, людям бы пришлось совсем не сладко. Однако эльфов отвлекали прибывшие к стенам орки, и воины благополучно, без потерь добрались до верха скалы.

- Ух. Наконец-то.

Виид уже ждал их на условленном месте.

- Прибыли. Никого не потеряли. Теперь беспокоиться не о чем! - сказал Бурен и для убедительности ударил себя в грудь.

Внешне Виид никак не отреагировал, но вот внутренне...

'Н-да, лучше надеяться на орков'.

Пусть орки и тупые, зато их огромное количество, и не

жалко! А вот рыцарей, священников и солдат так или иначе придется беречь. Если они так просто погибнут, то ему не видать награду от короля Розенхайма.

- Быстрее. Собирайтесь, и идем к храму некромантов, - бросил им Виид и в сопровождении Рыцаря смерти и вампира отправился вперед.

- Чвиик! А это кто такие?!

Когда по дороге встречались орки, Виид просто им говорил:

- Это мои пленники. Не трогайте их. Чвиик!

- Он поймал тут людей. Завидую. Чвиик!

Так как Виид оставался в образе орка, то все такие встречи быстро разрешались.

Когда отряд подошел к храму некромантов, у входа они увидели мертвых эльфов.

Виид и догнавшие его сзади воины поспешили нырнуть в темный зев храма. Нужно было спешить: если орки успеют убить некромантов раньше них, успешное выполнение задания могут и не засчитать.

Внутри царила тяжелая, гнетущая атмосфера. Темный коридор слегка освещали еле горящие факелы.

- Чвииик!

Где-то далеко впереди слышались выкрики орков и шум сталкивающихся клинков. Видимо, орки впереди не на шутку схлестнулись с темными эльфами.

- Поспешим. Мы должны успеть. Приготовиться к битве! - отдал приказ воинам Виид.

- Да, командир!

Отряд очень быстро продвигался вперед. По пути на стенах встречались разные блестящие вещи, но ни один из воинов не остановился.

'Главное - завершить задание ордена Фреи'.

Словно призраки отряд вылетел из узкого коридора в длинный зал, в центре которого шло сражение нескольких десятков эльфов и орков.

- Чвиик!

- Защитим!

Видя такой подарок судьбы, Виид быстро выкрикнул:

- Отсюда никто не уйдет, убить всех!

Воины заблокировали проход, священники вскинули руки и задействовали заклинание:

- Красота Богини, ослепи всех. Вспышка!

Ослепшие орки и эльфы, шатаясь, кинулись в разные стороны. Но к ним уже устремились Ван Хок и Торидо, и меньше чем за минуту никого из них в живых не осталось!

Переступив через трупы, Виид с отрядом прошел в дальнюю часть зала. Там на стене висела огромная карта гряды Юрокина! Крепость темных эльфов на ней обозначалась черной точкой, а если посмотреть восточнее, можно было увидеть еще одну, но уже красную.

- Лорд вампиров Торидо! Что ты тут делаешь?! Ты преклонился перед людьми... Перед этими... несущими божественные силы, священниками Фреи!

Стоящие возле стены одетые в черные мантии некроманты не могли сдержать удивления. Всего их было двенадцать, и каждый держал в руках костяной посох и бусы, переполненные темной магией.

Виид отменил действие Трансформации скульптур и вышел вперед.

- Некроманты, вот и пришло время обрести каждому из вас по могиле.

Пока он говорил, по бокам от него встали Рыцарь смерти и Лорд вампиров. Священники приготовились использовать заклинания, каждый из рыцарей наметил себе по одной цели.

Самое грозное оружие некромантов - это заклинания воскрешения нежити. Под их действием умершие обращались в скелеты, гулей, зомби или еще более сильную нечисть!

- Слуги Фреи... Вы разрушили наше дело, - оглядевшись вокруг, печально сказал один из стоящих в центре некромантов.

Рядом не было трупов, а лежащие вдалеке орки и эльфы, даже если их поднять, такому количеству противников противопоставить все равно ничего бы не смогли.

Было видно, что темные маги уже смирились со своим поражением и готовы без сопротивления принять смерть.

- Я смотрю, вы основательно подготовились. Пришли так не вовремя. Помешали нам вернуть плохо застегнутую пуговицу на прежнее место... - склонив голову, произнес один из них.

- Бараболь! - горестно воскликнули другие некроманты.

- Я никогда не верил в божий промысел. Если это и есть истина, я готов умереть. Убей меня.

Некромант медленно вышел вперед и склонился на коленях перед Виидом.

- Бараболь, мы с тобой!

Остальные темные маги последовали за своим лидером и упали на колени. Они сидели так близко, что королевские рыцари в любой момент могли снести им головы.

- Надеюсь, в следующей жизни вы избежите зла.

Виид вытащил меч.

Он уже приготовился отрубить голову и выполнить задание

ордена Фреи, но...

'Минуточку... Что-то здесь не так...'

Виид прокрутил в голове все недавние события. После выполнения дурацкого задания на получение профессии лунного скульптора он везде искал подвох! И именно сейчас происходящее, его чем-то смущало.

'Вроде по уровню задания все подходит...'

Сложность В, как и в случае с лордом Торидо. Задание, в котором придется выложиться на полную. И в чем-то это было правдой: добраться до некромантов и пройти через их союзников, темных эльфов, - не самая легкая на памяти Виида задачка.

'Но почему в конце они так смиренно принимают смерть?!'

Виид был в растерянности. Ему очень хотелось убить некромантов и завершить цепочку заданий, начинающуюся еще с Сокровища Фреи. Ведь когда он вернется, он получит намного большую награду, чем ранее.

Алчность разгоралась в его глазах. К тому же каждый из склонившихся некромантов держал в руках слегка светящиеся четки и костяной посох.

'Это как минимум редкие предметы... Если их продать, цена стартует с тысячи долларов... А если предметы обладают еще и эффектами... То цена взлетит... И тут их не один и не два...'

Виид сглотнул слюну, вызванную своей алчностью. Посильнее сжал меч. И сделал шаг в сторону некроманта Барабола. Одни удар, и все будет кончено, вот только чувство недосказанности так и не покинуло его.

Бух-бух.

Сверху топали орки. Времени осталось не так много. Виид убрал меч.

- Говори, некромант. Про какую пуговицу ты говорил? И что, по-твоему, божий промысел?

Обычные игроки поспешили бы побыстрей закончить задание ордена Фреи, но слишком глубоко в Вииде засело предчувствие, что что-то идет не так.

- Виид!

- Уничтожь их, это повеление нашей Богини Фреи! - воскликнули священники Фреи. Однако вера в лидера горела в них как никогда, и они быстро успокоились.

Барабол поднял голову и спросил:

- Ты не убьешь меня, слуга Фреи?

- Я не слуга. Отвечай на заданные вопросы. Или же вас стоит убить прямо сейчас?

- Мы... Ты нам все равно не поверишь. Давай, прислужник Фреи, бей! Даже в аду я буду тебя проклинать!

- .....

Желание отрубить голову наглому некроманту вспыхнуло с новой силой, но Виид сдержал себя и спокойным голосом сказал:

- Даю тебе шанс. Шанс завоевать доверие. Если ты расскажешь правду, я постараюсь поверить.

- Правда? Ты обещаешь?

- Да. Однако это только обещание выслушать вас, но не оставить в живых.

Барабол осмотрел всех склонившихся собратьев, а затем начал рассказ.

- Раз уж выпал шанс, то я расскажу. Ты обещал поверить! Так вот, мир имеет неправильное представление о Бэрекене Демоффе. Да, он изучал некромантию и прославился как великий маг. Но...

Бэрекен - целеустремленный юноша-маг. Гений, которого признали на всем континенте. Однажды он стал проводить исследования в области вечной жизни. Хотел понять, почему люди умирают, и как можно вылечить безнадежно больных.

Однако его ученик, Шайяр, был озлоблен на мир. Шай использовал доверие учителя и с помощью лжи и темных заклинаний приобщил Бэрекена ко тьме. Так из желания победить болезни и продлить жизнь людей была создана армия нежити! В безумии Бэрекен во главе своей новой армии стал крушить этот мир и стирать целые города. А Шай поддерживал его, заключал договоры со всеми темными силами континента.

Многие окунулись в это безумие; не избежал этой участи и мой учитель, который погиб в одном из сражений. Однако когда Бэрекена победили, а армию нежити разогнали по углам континента, у нас появилось время одуматься.

В одном из храмов Вельзевула мы нашли рукопись и узнали правду о всех тех событиях. И теперь мы хотим вернуть все на свои места. Освободить Бэрекена от темных заклинаний, насланных Шайяром.

Дзинь!

Вы завершили задание 'Возрождение темных сил в Землях отчаяния'.

Некроманты, о которых все думали как о страшнейшем зле, оказались на самом деле чисты. Они не мстят миру, а пытаются исправить свои ошибки.

Награда: Получите у Первосвященника ордена Фреи.

Виид улыбнулся.

'Задание выполнено! Даже не пришлось их убивать'.

При поиске Грааля Элены и короны Фарго ему приходилось возвращаться в орден Фреи, и только после этого задание считалось выполненным. Теперь же все решилось на месте, и Виид был доволен.

И в этот момент!

'Черт!'

Виид со всей силы ударил подвернувшийся под ногами осколок стены.

'Предметы!'

Если бы он убил некромантов, то после них остались бы предметы. Костяной посох, магические четки и, возможно, что-то еще. Вещи, которые можно продать другим игрокам-магам! Получить даже один такой комплект в игре считалось большой удачей, а тут их было двенадцать!

'Тупица! Проявил сострадание и потерял столько денег! Зачем, зачем?! Столько денег...'

Пока Виид предавался внутренним страданиям, Барабол продолжил говорить:

- Мы пришли сюда, в Земли Отчаяния, и заключили союз с темными эльфами, чтобы сдержать Шая. В прошлый раз, когда бессмертную армию победили, он успел скрыться. А затем начал создавать новую армию нежити. Пусть по количеству она несравнима со старой, но под руководством темного мага это грозная сила. К тому же Шай, опасаясь преследования и смерти, решился убить себя и обрести бессмертие. Он стал личом!

Армия бессмертных! Под руководством того, кто виновен во всех прошлых бедах, находилась здесь, в землях Отчаяния.

- Чтобы суметь остановить его, нам пришлось на коленях умолять темных эльфов оказать нам поддержку. И ради процветания своей расы эльфы согласились помочь. Построенная нами крепость должна была стать главной преградой на пути новой армии нежити. Мы должны все сплотиться. Остановить новую угрозу! Для этого нам нужна ваша помощь.

Дзинь!

> Новое задание: Бессмертная армия под руководством Шайяра.
>
> Тайна, скрытая от всего мира! Шай - именно тот маг, кто повинен во всех бедах, принесенные Бэрекеном Демоффом. После той знаменитой битвы он скрылся и создал новую армию нежити.

Чтобы выжить, орки и эльфы должны прекратить вражду между собой и встать на пути армии черного мага. Соберите все силы и отразите атаки бессмертной армии нежити.

Сложность: А.

Награда: Книга Бэрекена.

Требования: По истечению 30 дней бессмертная армия начнет войну.

Уровень А! Виид завершил задание и получил следующее по цепочке. Битва с бессмертной армией - это огромное событие для всего континента. Более того, еще никто в игре не получал задания такого уровня! Ведь для их получения нужно было выполнить какие-то особые условия.

Пока шокированный Виид размышлял, перед ним выпрыгнуло еще одно окошко с сообщением.

У Вас появилась возможность выполнить уникальное задание, связанное с профессиями игры.

В соответствии с историей континента, ни один из игроков не мог выбрать в качестве профессии - некроманта, так как они считались истинным злом среди магов. Когда Вы уничтожите Шая и выполните задание, то появится возможность для выбора этой профессии.

Предыстория: Из-за ошибки, свершенной в прошлом, некромантов убивали или ссылали в самые темные уголки мира. Поэтому им было трудно найти учеников и передать свои знания будущим поколениям. Когда они восстановят свое доброе имя, у них появится возможность вернуться в столицы королевств и начать новую жизнь.

'Задание уровня А! Да еще и связанное с профессией некромантов...'

- Командир! - Бурен, Беккер, Хосрам, Дэйл и другие с ожиданием смотрели на Виида.

Для всех них драться с армией нежити - это самое важное событие в жизни.

- Богиня Фрея... - священники начали молиться.

Посмотрев на всех них, Виид произнес:

- Я решил....

Конец 10 главы и 5-ой книги.
Продолжение следует…